psychoMEURTRE

Un jeu de rôle de justice et de vengeance
face aux meurtres en série

Dans le jeu de rôle *Psychomeurtre*, incarnez les meilleurs des profilers contre les pire des serial killers !

Ceci est un jeu d'ambiance, d'enquête et de morale autour des tueurs en série, leurs victimes et ceux qui les pourchassent.

Les États-Unis regorgent de gens ordinaires qui suite à une enfance douloureuse ou un événement atroce, basculent dans la monstruosité et tuent des innocents à la chaîne.

Pour contenir cette marée, le FBI s'est doté d'une cellule d'enquêteurs spécialisé : vous en faites partie. À bord de votre jet privé, vous parcourez le pays de scène de crime en scène de crime.

Personne ne vous égale dans la traque. Il ne fait aucun doute que vous trouverez votre cible. Face à vous, elle n'a nulle part où se cacher. Mais serez-vous assez rapide ? À chaque fausse piste, à chaque lenteur de procédure, une victime supplémentaire vient noircir le tableau. Et pour que les choses aillent plus vite, serez-vous tentés d'outrepasser les limites légales ?

Comment allez-vous marier vie privée et vie professionnelle ?
Vos proches et vos passions seront-ils un refuge ou un fardeau ?
Et vos traumas vont-ils refaire surface ?

Allez-vous tenir le choc face à l'horreur ?
Ou allez-vous basculer de la justice vers la vengeance ?

Ce jeu vous demandera de l'initiative, de la perspicacité, de la chance...
et des tripes bien accrochées.

PLAN

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Avertissement

Le jeu peut être très glauque suivant le profil du serial killer. Pour public mature.

Paramètres du tueur

+ Remplissez une copie de la fiche du serial killer pour soi (rajouter l'apparence physique) et donner une fiche vierge aux joueuses. Possible de supprimer des paramètres au départ.

Création des enquêteurs

+ Les joueuses désignent un chef d'équipe : peut faire, une fois par séance, un sermon à un personnage en mode vengeance pour le refaire passer en mode justice.
+ Remplir nom, description.
+ Curseur justice / vengeance : placé sur justice au départ
+ Compétences par personnage : 3 si 3 personnages ou plus, 4 si 2, 6 si 1.
+ Remplir vie privée.
+ Les éléments de la feuille de personnage peuvent être définis en cours de route.

L'alternance des scènes

On commence par une scène intermédiaire, puis on alterne avec une scène d'enquête... jusqu'à la scène d'enquête qui permet de débloquer le dernier paramètre. On conclut avec la confrontation avec le serial killer. Les enquêteurs ne rencontrent jamais le serial killer avant cette dernière scène.

Scènes d'enquête

+ Objectif des enquêteurs : débloquer tous les paramètres durant les scènes d'enquête.
+ Les enquêteurs prennent des initiatives, les joueuses posent des questions. Suite à vos réponses, si les joueuses déduisent un paramètre, débloquez-le gratuitement. Elles peuvent conclure la scène par un jet d'enquête, afin de débloquer encore un paramètre.

+ Quand un personnage mène l'enquête, les autres peuvent mettre en scène leur mode de vie.
+ Chronométrez les scènes d'enquête (15 minutes maximum)
+ Pour raccourcir durée et difficulté : divulguez certains paramètres gratuitement durant l'enquête ou les scènes spéciales, ou supprimez-en d'autres.
+ Jet d'enquête (un seul jet pour tout le groupe) :
réussite : 1-2 sur 1d4
1-3 si un personnage passe de justice à vengeance (on enfreint alors le règlement)
réussite auto si deux personnages passent à vengeance
Si raté : comptabiliser le nombre d'échecs pour le groupe.

Scènes intermédiaires

+ Ordre de passage des joueuses pour les scènes intermédiaires : leur demander au départ et s'y tenir.
+ Première scène : scène de victime.
+ Pour les scènes suivantes, 1d4 :
1-2 scène de figurant, 3-4 scène intime d'enquêteur

Scène de figurant

+ Relancer 1d4 : sur 1-x (x étant le nombre d'échecs), scène de victime.
Sinon, relancer le d4 :
1 victime 2 complice 3 proche 4 témoin.
+ Pendant ces scènes, la joueuse utilise le figurant pour enquêter.
+ Le tueur a TOUJOURS le dessus sur les figurants en cas de confrontation.

Scène intime d'enquêteur

+ Si l'enquêteur dont c'est le tour est en mode justice, lancer du dé :
1 trauma 2 passion 3 personne précieuse 4 personne à charge.
+ Si l'enquêteur est en mode vengeance, lancer du dé : 1-x scène de vengeance.
Sur un autre score, relancer le dé comme pour le mode justice.

Scène de vengeance

+ 1-2 soit le personnage fait un monologue pour repasser en justice
+ 3-4 soit ses magouilles sont mises à jour par les affaires internes / il est traduit en justice... tirer au dé pour savoir s'il s'en sort : 1-3 il s'en sort.

Sur un premier 4, rappel à l'ordre. Sur un deuxième, mise à pied. Sur un troisième, exclusion du FBI ou peine de prison.
+ Les autres joueuses peuvent intervenir leur personnage durant les scènes intimes.

Scène de confrontation

+ Arrivée des enquêteurs à la planque du serial killer, confrontation avec lui alors qu'il détient la victime finale.
+ Tous les enquêteurs en vengeance sont forcément là. Les autres, c'est au choix de la joueuse.
+ Le serial killer tente de se suicider, ou de tuer sa victime ou un enquêteur.
+ Les enquêteurs en vengeance doivent faire un jet pour se retenir d'abattre le criminel, réussite sur 1-2.

Scène de conclusion

Scène intime ou un sur une scène de twist laissant présager une possible suite à l'affaire.

Partie suivante

+ On garde le même positionnement en justice ou en vengeance qu'à la fin de la partie précédente. La chance du débutant est de nouveau disponible.
+ On peut recréer un nouvel enquêteur (cf. *création des enquêteurs*)

Variantes

+ Citations.
+ Tueurs multiples.
+ Le serial killer s'adresse à un enquêteur.
+ Des meurtres liés aux traumas d'un enquêteur.
+ La victime finale est un proche d'un des enquêteurs.
+ L'un des enquêteurs est la victime finale.
+ Jeu impitoyable.
+ Les figurants rencontrés durant l'enquête sont des connaissances des enquêteurs
+ Déroger aux règles.
+ Maîtres de jeu multiples.

CRÉDITS

Texte par Thomas Munier, domaine public

Polices utilisées

Day roman, Joe Caps Underwood, Oldnewspaper Type, Outwrite, Powderfingertype, Through the Night.
Polices gratuites pour un usage non commercial.

Inspirations

+ Le jeu de rôle Les Cordes Sensibles, par Frédéric Sintes (drama avec alternance de scènes de lutte et de scènes d'introspection)
+ Le jeu de rôle Sphynx, par Fabien Hildwein (archéologues spécialisés découvrant progressivement les mystères de ruines antiques)
+ Le jeu de rôle L'Horloge du Diable, par Alexandre David et Matthieu Minne (enquêteurs pris dans une course contre la montre)
+ La série TV *Esprits Criminels* et ses spin-off *Criminal Minds : Suspect Behaviour* et *Esprits Criminels : Unité sans frontières.*

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée de jeu

+ 1 h avec une équipe réduite, un serial killer simple et un accent mis sur le jet de dé.
+ 3h avec une équipe élargie, un serial killer complexe et un accent mis sur la réflexion.

Matériel requis

+ Du papier, des crayons et une gomme. On peut jouer sans prendre des notes, mais il faut avoir confiance en sa mémoire.

+ Des feuilles d'enquêteur (une copie par personne jouant un enquêteur) et deux copies de la fiche de serial killer. (cf fin de l'ouvrage ou fichiers téléchargeables sur la page web du jeu). Attendu que ces deux feuilles sont assez simples, vous pouvez vous en passer et noter les informations sur papier libre. Abstenez-vous, dans le cas de la feuille de personnage, de recopier toutes les compétences. Seules suffisent celles dans laquelle les enquêteurs sont spécialisés.

+ Des jetons, un par enquêteur pour le curseur justice / vengeance, et quelques-uns supplémentaires pour comptabiliser le nombre d'échecs aux jets d'enquêtes. Tous ces jetons peuvent être remplacés par une note papier.

+ Un dé à 4 faces.
Si vous n'avez pas ce dé étrange à votre disposition, vous pouvez utiliser un dé classique à six faces. Si vous faites un score de 5, relancez le dé : vous obtenez 1 sur un score de 1-3 et 2 sur un score de 4-6. Si vous faites un score de 6, relancez le dé : vous obtenez 3 sur un score de 1-3 et 4 sur un score de 4-6. Vous pouvez également compter de 1 à 4 dans votre tête et quand quelqu'un vous dit "stop", vous annoncez le score.

Ressources

+ Aides de jeu, comptes-rendus de partie, revue de presse :
http://outsider.rolepod.net/catalogue/psychomeurtre/
+ Playlist en écoute libre, intégrale et légale :
http://outsider.rolepod.net/playlists-sombres-pour-jeux-de-roles-sombres/

GLOSSAIRE

+ Maître de jeu :
Il s'agit de vous, qui êtes en train de lire ce livre et allez animer la ou les parties de *Psychomeurtre*. C'est à vous que le livre s'adresse. En cours de jeu, vous allez mettre en place une aventure imaginaire qui prend corps par votre discussion avec les autres joueuses. Votre rôle sera d'incarner le décor et quelques figurants de l'intrigue. Vous incarnerez notamment le serial killer. Donc, c'est vous qui dites à quoi ressemble le décor et les figurants à votre charge, et comment se comportent ces figurants.

+ Joueuse :
Toute personne de quelque genre que ce soit qui joue à *Psychomeurtre* sans être maître de jeu. Le neutre féminin a été choisi sur le terme "joueuse" pour illustrer la diversité. Le neutre masculin est conservé pour tous les autres termes. Chaque joueuse incarne un enquêteur, qui est son personnage principal et un des héros de l'intrigue. Elle incarne aussi quelques figurants, des personnages secondaires de l'intrigue (victimes, proches, complices ou témoins dans l'orbite du serial killer), quand le maître de jeu en fait la demande. La lecture de ce livre est facultative pour les joueuses.

+ Serial killer :
Tueur en série, de quelque genre que ce soit, qui est pourchassé par l'unité spéciale du FBI alors qu'il commet des meurtres de plus en plus fréquents et abominables.

+ Enquêteur :
Désigne les membres de l'unité spéciale de profilers experts du FBI incarnés par les joueuses. Il y a bien sûr des figurants qui mènent l'enquête, qu'ils soient sous les ordres des personnages principaux ou qu'ils soient leurs supérieurs, mais dans ce jeu on les appelle « forces de l'ordre » et non « enquêteur ».

+ Paramètres du serial killer :
Informations concernant le serial killer. Il faut les collecter en totalité pour parvenir à se confronter à lui.

+ Scène de figurant :
Scène où une joueuse incarne un figurant qui est mis en présence avec le serial killer.

+ Scène d'enquête :
Scène où les enquêteurs tentent de débloquer des paramètres du serial killer.

+ Jet d'enquête :
Jet de dé associé à une compétence d'enquêteur et/ou à l'emploi de méthodes à la légalité douteuse, permettant de débloquer un paramètre du serial killer. Complète la réflexion pure qui permet aussi de débloquer des paramètres.

+ Scène intime d'enquêteur :
Scène où un enquêteur vit des événements en dehors de l'enquête.

+ Scène de confrontation :
Avant-dernière scène où les enquêteurs débusquent et affrontent le serial killer.

+ Scène de conclusion :
Dernière scène qui dessine une morale ou présage une suite.

LES PARAMÈTRES DU SERIAL KILLER

Définir les paramètres du serial killer est la première chose que vous allez faire pour pouvoir jouer. Vous pouvez les préparer en détail, à l'avance. Vous pouvez aussi juste préparer quelques mots par paramètre, et affiner en cours de jeu. Vous pouvez aussi décider de tout improviser en cours de jeu. Mais dans ce cas, ayez au moins le profil du serial killer en tête avant de jouer la première scène. Vous pouvez improviser chaque paramètre au moment où les enquêteurs commencent à fouiller dessus. Néanmoins, il vous fera tenir compte de tout ce qui a été dit avant : il faudra donc que le détail de votre paramètre soit cohérent avec les informations précédentes.

Exemple :
Les enquêteurs savent déjà que le serial killer est un ange de la mort, qui euthanasie ses victimes. Il vous reste à définir le paramètre « Complice » : à ce stade, vous pouvez encore définir que c'est une personne qui refile des produits toxiques au serial killer, ou qui lui trouve des victimes.

Gardez une copie de la fiche du serial killer pour vous et remplissez-là avec le détail des paramètres au fur et à mesure qu'ils vous viennent. Rajoutez l'apparence physique, absente de cette fiche (parce que c'est souvent un paramètre que vous allez offrir aux joueuses sur un plateau).

Sentez-vous libre de modifier un paramètre à la volée, tant que les joueuses ne l'ont pas débloqué. Évitez de le faire pour piéger des joueuses qui progresseraient trop vite dans l'enquête, faites-le parce que ça augmente la cohérence ou l'intérêt de l'intrigue.

Exemple :
Vous avez prévu que la victime finale du tueur à la tronçonneuse était un randonneur anonyme. Mais au cours de l'aventure, les enquêteurs se sont liés d'amitié avec un ranger qui les a aidé à collecter des indices. Ce ranger ferait une meilleur victime finale, parce que les enquêteurs y sont attachés, et aussi parce qu'il y a de meilleures chances qu'ils l'identifient comme victime finale par la réflexion, sans avoir recours à un jet d'enquête.

Sentez-vous libre de supprimer un des paramètres dès de le départ, ou en cours de jeu, pour raccourcir la durée, réduire la difficulté, ou renforcer la cohérence du serial killer. Dès que vous prenez cette décision, informez-en les joueuses afin qu'elles rayent aussi le paramètre. Si vous le faites en cours de jeu, justifiez-ça par l'intrigue : les enquêteurs ont assez d'éléments pour exclure tel paramètre, jugé comme non-pertinent.

Exemple :
Vous avez décrit le serial killer comme une personne très solitaire. Vous réalisez alors qu'il vous est impossible de lui trouver un complice. Vous supprimez le paramètre « Complice » et annoncez aux joueuses : « Vous comprenez que le serial killer est trop solitaire pour avoir un complice ».

Une chose que vous devez savoir sur votre serial killer avant de réfléchir plus loin : il représente un véritable défi pour les enquêteurs. Ceux-ci auront des difficultés à débloquer ses paramètres, et pour cause : le serial killer n'est pas du genre à se laisser attraper facilement. Comment commettre des meurtres en série si on finit en prison au premier feu rouge grillé ? Bien sûr, le serial killer a pu connaître des épisodes de prison auparavant, mais maintenant qu'il a repris ses activités, il va donner du fil à retordre.

Le serial killer dispose de plusieurs atouts qui lui donnent une longueur d'avance sur les enquêteurs :

+ Il est atypique. Même pour un tueur en série. Sa psychologie et sa façon d'agir sont complexes.

+ Il sait qu'il fait l'objet d'une enquête. Juste après la première scène, les médias l'informent que le FBI soupçonne un tueur en série. Il sait donc que des personnes sont à sa recherche. Il comprend aussi que ses potentielles victimes vont davantage se méfier. Par conséquent, il va continuer à agir, mais de façon plus discrète, plus rapide. Il efface ou maquille les preuves derrière lui. Il adapte son mode opératoire aux nouvelles contraintes. Il étend son terrain de chasse, quitte à parcourir de formidables distances en voiture, en train ou en avion. Il a développé des hautes compétences, telles que le piratage informatiques ou le déplacement furtif.

+ Il est hors du réseau. Dès la première scène, sinon avant, il se cache. Il a quitté son travail, sa famille et son lieu d'habitation. Il achète tout en liquide. Si son travail a un intérêt dans ses activités meurtrières, il conserve son matériel et son uniforme, mais c'est plus un déguisement qu'un métier officiel. S'il était entrepreneur, il ne déclare plus aucun chiffre d'affaires. S'il était salarié, il a

abandonné son poste. S'il pense qu'on peut lui demander son identité, il utilise de faux papiers (qui sont assez faciles à se procurer dans le marché parallèle américain). Pour tout dire, ceci peut se retourner contre lui si les enquêteurs pensent à faire des recherches dans les fichiers des personnes disparues ou des falsifications d'identité. Aussi, il arrive que le serial killer ait conservé une activité d'honnête citoyen, mais alors il se fait discret. Il chasse loin de son domicile.
+ Il est imprévisible. Même si les enquêteurs ont connaissance de son profil et de son mode opératoire, ils peuvent encore échouer à prévoir son prochain coup. La pathologie du serial killer empire, de même que son stress, il entreprend alors des actions non cohérentes tout en accélérant le rythme des meurtres. Il devient plus brutal, également.

Profil

Le profil est le paramètre principal du serial killer. Tout découle de là. C'est en quelque sorte son style. Les profilers émérites adorent mettre les tueurs dans des cases, distinguer des schémas communs entre plusieurs psychopathes de l'histoire. Le profil, c'est cette petite case dans laquelle ils vont essayer de faire rentrer le serial killer du moment, afin de mieux comprendre ses motivations.

Choisissez un profil dans cette liste :
Le tueur à gage, l'amant, l'amoureux, le justicier, le punisseur, le vengeur, le parano, le mystique, celui qui vit dans un monde imaginaire, celui qui abuse de son pouvoir, l'ange de la mort, le jaloux, le sadique, le croquemitaine, le clown, le pervers sexuel, l'impuissant, le frustré, le paria, le déchu, le désespéré, le dominant, le chasseur, le nettoyeur, le terroriste, le truand, le possédé, le marionnettiste, l’exécutant, l'artiste, l'imitateur, le connecté, le confident, l'espion, le gourou, le sorcier, la star, le sauvage, le protecteur, le routier.

Certains profils ou certains autres paramètres peuvent induire une grande violence. Peut-être préférerez-vous vous censurer. Réfléchissez alors si vous permettez à votre serial killer, avant de tuer ses victimes, de leur infliger des sévices, et si oui lesquels : psychologiques, physiques, sexuels ? Notez que vous pouvez mettre en scène un serial killer ayant des obsessions sexuelles sans qu'il y ait passage à l'acte, qu'il soit consenti ou forcé. En effet, le rapport du serial killer avec le sexe peut rester symbolique... et le meurtre est alors pour lui un substitut d'acte sexuel. Ces questions de censure, vous pouvez vous les poser à vous-même ou les poser aux joueuses avant d'écrire vos paramètres.

Le reste du livre est écrit dans une optique zéro censure, donc si vous vous censurez, certains exemples donnés vous seront inutilisables en l'état.

Une fois votre profil choisi, il vous faut affiner la chose. Posez vous quelques questions : Que se cache-t-il derrière ce simple titre ? Que peut-on en déduire de la personnalité du serial killer et du genre de meurtres qu'il commet ? En quoi cela est-il lié à son passé ? En quoi son profil est-il un peu original par rapport aux serial killers du même genre ? Vous pouvez vous poser ces questions dans n'importe quel ordre, ou faire un brainstorming qui tienne compte de chacune à la fois.

Vous avez bien affiné la chose, mais les joueuses sont exemptées de comprendre tous les détails dans un premier temps. Si elles arrivent à énoncer l'intitulé du profil (de façon exacte ou proche), elles débloquent le paramètre sans avoir à lancer le dé d'enquête.

Exemple :
Votre serial killer est un clown. Que signifie ce titre ? C'est une personne qui se déguise en clown pour attirer les enfants et les tuer. Qu'en déduit-on de sa personnalité et de ses meurtres ? C'est une personne qui essaye de reconstituer une réalité fantasmatique. Elle veut que les enfants suivent un scénario précis, comme s'amuser avec elle ou aller dans un endroit précis. Et dès que l'enfant proteste, elle le tue, de rage. C'est lié à son passé : sa propre mère était un clown. Quand la personne était enfant, sa mère, costumée en clown, l'a amené voir la nouvelle maison où elle allait s'installer avec elle après son divorce. Et l'enfant a fait un caprice, il n'aimait pas cette maison et alors sa mère s'est suicidé sous ses yeux. Depuis, la personne se sent coupable, à tort, du suicide de sa mère. Elle se déguise en clown et entraîne des enfants dans des maisons vides. Elle espère secrètement que l'enfant sera ravi, comme si ça pouvait réparer le passé. Bien sûr, à chaque fois, dès que l'enfant capturé a compris qu'il a affaire à une psychopathe, il proteste, il veut voir ses parents. Et là, le serial killer le tue. Le profil est un peu original par rapport aux serial killers du même genre pour deux raisons : le serial killer est une femme alors que les serial killers clowns sont plus souvent des hommes. Et elle a plutôt une image positive des clowns, qu'elle associe à une douceur maternelle qu'elle voudrait voir renaître, alors que les plupart des clowns serial killer ont été victimes d'agressions de clowns par le passé.

apparence physique

Il est possible que votre serial killer apparaisse à l'écran dès la première scène. Son apparence physique est donc une des premières choses à déterminer. La plupart des serial killers américains sont des hommes blancs valides entre 20 et 60 ans. Mais sentez-vous libre de varier les plaisirs : il y a des serial killers de toutes sortes dans la nature. Faites des serial killers du genre féminin ou fluide, des enfants, des adolescents ou des vieillards, ou encore des personnes racisées ou bien atteintes d'un handicap. Les joueuses seront d'autant plus surprises et mises au défi. Il vous faudra réfléchir à ce que sa différence implique dans son mode de fonctionnement.

Exemples :
Comment un homme noir pauvre qui tue des femmes blanches riches fait pour s'attirer leur confiance ? Il est peut-être voiturier. Comment une femme en fauteuil roulant fait-elle pour tuer ses victimes ? Elle a peut-être un complice qui attire les victimes à son domicile. Elle a une opportunité pour les approcher d'assez près et les tuer à l'arme blanche (c'est possible si les victimes sont des infirmiers ou des travailleurs du sexe) ou encore elle utilise un taser ou une arme à feu.

Au contraire, vous pouvez attribuer au serial killer une apparence atypique mais décréter que sa différence ne change rien à sa dangerosité, parce qu'il a développé des compétences compensatoires.

Exemples :
Votre serial killer est une femme mais elle est redoutable au corps à corps parce qu'elle maîtrise le krav-maga ou qu'elle peut entrer dans une rage destructrice. Votre serial killer est un sans-abri mais il attire la confiance parce qu'il parle et se comporte de façon très douce.

L'apparence physique va bien sûr être très liée au profil (comme tous les autres paramètres), mais en fait le profil dit surtout de quelle façon le serial killer va être habillé. Pour sa corpulence, sa carnation, son visage et sa chevelure, il vous faudra inventer.

Vous pouvez prendre le parti d'en faire un tueur sanguinaire caricatural (carrure massive, regard noir, cheveux hirsutes), un tueur plus retors (physique fluet, voix douce, visage souriant), ou enfin juste une personne très ordinaire qui tue des gens (dans ce cas, insistez sur des détails insignifiants, un grain de beauté, une couperose, une claudication...).

Exemple :
Votre serial killer est un justicier. C'est un policier de quartier en uniforme, avec tout le matériel qui va avec : talkie sur l'épaule, menottes, matraque et arme de service. C'est un afro-americain très corpulent avec une façon de sourire et une voix rauque qui le rend sympathique et digne de confiance. Il a le fond d'un œil assez rouge, séquelle d'un incident vasculaire. Il a une démarche lente et chaloupée à cause de sa surcharge pondérale. Mais s'il est poussé par la nécessité, il est capable d'accélérations brutales.

pathologie mentale

D'une façon ou d'une autre, le serial killer est neuro-atypique. On peut supposer qu'il existe des serial killer responsables de leurs actes, mais à moins que vous ne supprimiez le paramètre, ce ne sera pas le cas du serial killer de cette aventure.
Votre serial killer raisonne, se comporte et voit le monde de façon déviante. Peut-être que ça a toujours été le cas, ou peut-être que cela est le fruit d'un traumatisme. Peut-être que sa pathologie est stable ou peut-être qu'elle empire.

Sa pathologie mentale explique pourquoi il commet des meurtres. Si les enquêteurs la comprennent, ils sauront comment il fonctionne, ce qui leur donnera un avantage sur lui. Mais la mauvaise nouvelle (d'un certain point de vue), c'est que si le serial killer est arrêté et fait l'objet d'un procès, il sera forcément reconnu comme irresponsable. Il n'ira pas en prison mais en asile psychiatrique. La probabilité qu'il y reste jusqu'à la fin de ses jours est faible. La moindre accalmie dans sa pathologie pourrait le faire libérer. Et surtout, il échappera à la chaise électrique. Ceci, il faut le mentionner aux joueuses, et bien préciser qu'il n'y a aucune alternative : les enquêteurs n'ont aucun pouvoir pour que ce serial killer soit condamné à une peine de prison ou de mort. Cela pourrait poser problème aux plus vengeurs de nos enquêteurs, et les inciter à abattre le serial killer lors de la scène de confrontation. C'est un des buts du jeu : tenter les enquêteurs de faire parler la vengeance plutôt que la justice.

Exemple :
Votre serial killer est un artiste. Il éventre ses victimes pour peindre de magnifiques toiles avec leur sang et leurs viscères. Sa pathologie mentale le rend incapable de discerner le consentement du refus. Ses victimes refusent toutes de servir de pot de peinture vivant, mais le serial killer est persuadé qu'en quelque sorte, les victimes seront fières de son œuvre une fois qu'elle sera accomplie, et reconnaissantes d'y avoir contribué. Une telle personne, qui ne sait même plus faire la différence entre "oui" et "non", sera déclarée irresponsable lors d'un procès.

mode operatoire

Le serial killer a une façon bien à lui de sélectionner ses victimes, de les trouver, de les capturer, de les exécuter, et de gérer le corps. C'est une sorte de protocole qui est à la fois lié à sa pathologie et à ses moyens et ses opportunités. Il peut connaître des variations dans le temps : le premier meurtre est souvent un peu brouillon, ensuite le mode opératoire s'affine. Le serial killer est lancé dans une chaîne de de violence infinie, ou au contraire il est à la recherche de la victime parfaite pour le meurtre parfait : un défi difficile à atteindre car il sait qu'une enquête est menée contre lui, ça le pousse à la faute, il s'emballe, et sa pathologie peut s'aggraver. À la fin, son mode opératoire peut se dégrader parce qu'il perd en cohérence (on dit que le serial killer perd pied, il délaisse certains critères par manque de moyens ou parce qu'il distingue de plus en plus mal la réalité de ses fantasmagories), parce qu'il manque de temps, parce qu'il doit abandonner ses victimes favorites (aux abois) pour se rabattre sur des victimes de second choix, parce que la violence l'emporte sur le rituel ou encore parce qu'il mène désormais un combat personnel contre les enquêteurs, délaissant ses préférences pour s’en prendre à eux ou à leurs proches.

Le mode opératoire est souvent facile à débloquer par la pure réflexion : il est assez lisible dans les scènes où le serial killer intervient. Pour autant, certains détails peuvent échapper aux joueuses. Or, elles doivent énoncer la majorité des détails pour débloquer le paramètre. Si elles en oublient, posez-leur des questions : quel genre de victime choisit le serial killer ? Comment les trouve-t-il ? Comment les capture-t-il et les tue-t-il ? Comment gère-t-il les corps ?

Exemple :
Votre serial killer est un gourou. Mettons qu'il est plutôt du genre chrétien. Il prophétise le Jugement Dernier et tue les personnes qu'il estime justes afin qu'elles aillent au Paradis. Il sélectionne ses victimes dans les paroisses parmi les personnes qui ont une foi fervente et un comportement irréprochable. Pour les identifier, il assiste incognito à autant de messes qu'il le peut. Il pose des micros également. Pour attirer ses victimes, il leur lance un appel à l'aide anonyme et mise sur leur caractère de bon samaritain pour venir à lui. Une fois face à ses victimes, la façon de les tuer peut différer. Au départ, il essaye de les convaincre de se suicider, mais si cette méthode échoue, il brûle ses victimes au lance-flamme : un feu purificateur qui leur garantira l'accès au Paradis. À moins qu'il ne sente trop traqué, il évite de cacher les corps. Au contraire, il les exhibe en les crucifiant dans des églises.

anciennes victimes

Le jeu commence avec une première scène où le serial killer commet un meurtre. Mais à moins que vous ayez supprimé ce paramètre, il a déjà tué auparavant. Comme les enquêteurs pensent avoir affaire à un tueur en série, ils essayent toujours de voir si le meurtre sur lequel ils enquêtent est lié à une chaîne de meurtres plus anciens, qui peuvent avoir fini en affaires de meurtres ou de disparition non classées, ou de meurtres ou de disparitions classés pour de mauvaises raisons (on s'est trompé de coupable, ou le serial killer était un complice de ce meurtre zéro, ou dans le cas de disparition, on a cru que la personne avait disparu de son plein gré).

Vous devez donc réfléchir à au moins un premier meurtre que le serial killer aurait commis avant la première scène. Généralement, c'est un meurtre au mode opératoire moins affiné qu'actuellement. La découverte de ce ou ces meurtres zéro a l'intérêt de lancer sur de nouvelles pistes dans la traque du tueur (son mode de vie, sa profession, son milieu de vie, son terrain de chasse, d'éventuels complices, son identité...)

Exemple :
Votre serial killer est une confidente. C'est une psychiatre qui écoute les peines de cœur de ses patients et les tue pour les soulager. Pour ce faire, elle se rend à leur domicile et les attaque avec des objets trouvés sur place, puis maquille ses crimes en accidents domestiques. Pour échapper à la police, elle s'est désinscrite de l'ordre des médecins. Elle exerce désormais dans des faux cabinets ambulants ou se fait passer pour une remplaçante dans des cabinets officiels. Sa première victime était un patient qu'elle recevait alors qu'elle était encore officiellement psychiatre. À l'époque, elle n'avait jamais été inquiétée par la police car la mort avait passé pour un accident, et le lien n'avait jamais été fait avec la thérapie que suivait la victime. Les enquêteurs pourront débloquer ce paramètre s'ils pensent à faire une recherche croisée entre les fichiers des morts par accident domestique et les fichiers des personnes suivant une thérapie.

Il arrive que l'ancienne victime soit toujours vivante ! Il s'agit alors d'une personne que le serial killer aura capturée. Il lui aura peut-être fait subir des sévices, mais elle s'est échappée ou il l'a relâchée avant qu'il soit trop tard. Les enquêteurs peuvent alors l'interroger, et l'ancienne victime collaborera de bonne grâce... ou de mauvaise grâce si elle souffre de troubles de la mémoire, a peur de remuer le couteau dans la plaie ou de subir des représailles, ou encore s'est attachée à son bourreau.

complices

À moins que vous ayez supprimé ce paramètre, votre serial killer n'agit pas vraiment seul. Il a un ou des complices qui participent directement à ses meurtres, lui fournissent des ressources ou des victimes, ou encore maquillent ses crimes ou se débarrassent des corps. Ses complices peuvent être plus ou moins de bonne volonté. Ils peuvent agir par ignorance, par peur, par amour, par fascination ou par déni, parce qu'il font l'objet d'un chantage ou d'un jeu de domination, parce qu'ils se sentent un devoir de protection envers lui, ou parce qu'ils espèrent encore le ramener dans le droit chemin. Parfois, ces complices ont tenu un rôle important dans l'historique psychologique du serial killer.

Vous devez déterminer le nombre de complices (pour une partie simple, un seul suffit bien), ainsi que son rôle et ses motivations exactes.

Pour les enquêteurs, capturer un complice constitue une avancée cruciale dans l'enquête. Son interrogatoire peut permettre de débloquer un ou plusieurs nouveaux paramètres facilement.

Cela prive le serial killer d'un soutien et pour autant, cela ne le freinera en rien. Maintenant, il est aux abois et va au contraire accélérer la cadence des meurtres. Qu'il ait stocké les ressources fournies par le complice, recruté un nouveau complice sur le tard, ou se soit décidé à prendre en main tout seul l'ensemble du mode opératoire, il est plus décidé que jamais à poursuivre sa sanglante entreprise.

Exemple :
Votre serial killer est un tueur à gages. Sa petite amie tient une armurerie. Il lui demande régulièrement de lui fournir des armes avec des numéros de série limés. Sa petite amie accepte de le faire parce qu'elle est désespérément amoureuse de lui. Il l'a aussi persuadée qu'il est une sorte de super-justicier : il aurait besoin de ces armes pour combattre des ordures que la police laisse tranquille. Si la petite amie se fait capturer, elle donnera des informations cruciales sur son amant. En revanche, le tueur à gages continuera à sévir, soit parce qu'il a quelques armes sans numéros de série en stock, soit parce qu'il va se trouver une autre filière, ou soit parce qu'il va se résigner à employer des armes moins discrètes.

identite

Les enquêteurs courent après une information cruciale : l'état civil du serial killer. Une fois qu'ils savent qui il est vraiment, les choses s'accélèrent.

Vous devez d'abord réfléchir à son nom et son prénom. Les patronymes anglo-saxons font très bien l'affaire, cependant gardez à l'esprit que les États-Unis sont un pays multiculturel. Les patronymes latinos ont également la côte, mais en réalité n'importe quel patronyme du monde entier fera l'affaire. Vous pouvez estimer que le milieu culturel du serial killer n'a aucune incidence sur ses actes meurtriers, ou au contraire qu'il le teinte fortement.

Une fois que les enquêteurs ont l'état-civil de la personne, ils accèdent directement à d'autres informations capitales : son histoire, son casier judiciaire, les noms de ses proches, son lieu de résidence, son lieu de travail, sa profession, son compte en banque avec l'historique de ses achats effectués avec une carte de crédit, son relevé de téléphone, son adresse IP, ses e-mails et ses comptes sur les réseaux sociaux.

Pour autant, obtenir l'identité du serial killer est insuffisant pour permettre une arrestation. À ce stade du jeu, s'il ne l'a fait dès le départ, le serial killer a déjà déserté son domicile et son lieu de travail. Il a vidé ses comptes et fait désormais tous ses achats en liquide. Il téléphone avec des mobiles pré-payés. S'il utilise encore Internet, c'est avec de nouveaux identifiants et peut-être du cryptage. Un serial killer particulièrement audacieux, provocateur ou désespéré peut encore faire un bref passage à son domicile ou poster un message depuis un compte de réseau social qu'il sait espionné, mais il le fait avec des raisons précises et avec assez de parcimonie pour éviter de se faire prendre.

Exemple :
Votre serial killer est un impuissant. Ses meurtres sont des substituts de rapports sexuels. C'est une femme d'origine indienne, elle s'appelle Nalini Sapa. Quand on étudie son historique, on réalise qu'elle a été mariée de force à 8 ans à un autre ressortissant indien adulte, sur le sol des Etats-Unis. Mais elle a toujours refusé d'avoir des rapports sexuels avec son mari, qui l'a alors répudié, causant le déshonneur dans sa famille. Aujourd'hui adulte, Nalini Sapa se croit inapte à avoir des rapports sexuels et se juge anormale en tant que femme et en tant qu'épouse potentielle, et coupable de ça. Elle séduit des hommes et les capture dans l'intention de les violer, mais à chaque fois elle s'en trouve incapable, alors elle les castre et les égorge avec un kukri, ce qui constitue pour elle un simulacre de rapport. Elle immole ses victimes par le feu, en respect de la tradition funéraire hindouïste. Son état civil permet d'accéder à son relevé de notes de chambres d'hotel et de commandes dans des bars et des sex-shops. Mais à l'heure où les enquêteurs perquisitionnent son domicile, elle a déjà pris la fuite avec une importante somme en liquide : la paie du mois des salariés qu'elle a dérobé à son patron, qui possède une grosse enseigne de robes de mariage.

Proches

Généralement, une fois que les enquêteurs ont débloqué l'état-civil du serial killer et comme celui-ci est introuvable, ils tentent d'entrer en contact avec ses proches. Ceux-ci peuvent être des victimes, des témoins, des complices ou des déclencheurs. Dans tous les cas, ils peuvent posséder des informations qui vont enfin conduire à l'arrestation du serial killer.

« Proches » est écrit au pluriel, mais dans le cadre d'une partie simple, limitez-vous à un seul proche. Le serial killer est alors plutôt un solitaire qui vit une relation assez exclusive avec une personne. Vous allez déterminer à quel point le proche était conscient ou non de l'activité meurtrière du serial killer, son degré de moralité, et son degré de familiarité avec le serial killer.

Le proche mérite une description physique ou psychologique qui soit au moins à moitié aussi étoffée que celle du serial killer. C'est à travers lui que les enquêteurs vont chercher à comprendre leur cible.

Le proche a forcément des informations à donner sur le serial killer, mais en revanche, il peut les donner avec difficulté ou réticence, ce qui sera l'occasion d'une belle scène d'interrogatoire. Comme le proche a de fortes chances d'être le dernier paramètre débloqué avant la victime finale et la planque, il a surtout des informations qui conduisent à l'un ou l'autre de ces paramètres ultimes.

Il est fort possible que le proche s'avère être la victime finale : le serial killer le considère comme un traître qu'il faut châtier, ou encore il avait planifié dès le début de finir sa course meurtrière par le sacrifice de ce proche. Si les enquêteurs ont placé le proche en garde à vue ou sous protection policière, il est possible que le serial killer soit assez préparé ou déterminé pour le capturer en déjouant les forces de police, quitte à devoir tuer des personnes en uniforme sur son passage.

Exemple :
Lowell O'Donnel est le proche de votre serial killer. C'est un homme qui tire sur la soixantaine, ancien ouvrier à la retraite. Les cheveux en bataille, les joues couperosées, il se tient souvent le bras depuis qu'il a eu un accident du travail. Il parle avec un accent très prononcé. Il a toujours été alcoolique et a toujours pensé qu'il avait raté sa vie. Il a placé de grandes espérances en son fils (le serial killer, donc, en l'occurrence un vengeur). Il voulait qu'il accède à l'ascension sociale par la réussite scolaire. À chaque fois que son fils ramenait une mauvaise note, il entrait dans des colères noires. Il n'a jamais été violent physiquement avec son fils, mais il battait son chien jusqu'à ce qu'il se pisse dessus, tout cela devant son fils, évidemment. Lors de l'interrogatoire, Lowell O'Donnel va d'abord accabler son fils sans pour autant lâcher la moindre information : il est encore solidaire de lui. Quand on lui fera réaliser qu'il est responsable de ce que son fils est devenu, il va s'effondrer. Et il finira par lâcher le nom de la victime finale : un ancien prof de maths de son fils qui le notait de façon particulièrement injuste. Quand les enquêteurs arrivent au domicile de l'ancien prof, c'est trop tard : le serial killer l'a déjà entraîné dans sa planque.

victime finale

Il faut bien que ça s'arrête un jour. Une fois que les enquêteurs en savent un maximum sur le serial killer, ils doivent le prendre de vitesse. Et pour cela, il faut anticiper la prochaine victime sur sa liste. On l'appelle la victime finale parce que les enquêteurs ont bon espoir de mettre un terme au massacre avec celle-ci, et d'ailleurs ils espèrent bien sauver cette victime-là avant qu'il ne soit trop tard. Peut-être arriveront-ils trop lentement pour lui empêcher de subir des sévices psychologiques ou corporels, mais au moins pourront-ils lui sauver la vie.

Aux yeux du serial killer, la victime finale est soit juste un maillon de plus dans une chaîne infinie, ou au contraire l'apogée de son parcours meurtrier, la victime spéciale dont toutes les autres étaient des brouillons. Parfois, c'est l'inverse complet. Le serial killer est aux abois. Pris de panique, il a dérogé à son mode opératoire et capturé une victime de façon opportuniste. Elle est très éloignée de ses critères et il va la tuer d'une façon très différente de son habitude. Seul compte maintenant le besoin de tuer, de la façon la plus spectaculaire et la plus brutale possible, une dernière fois avant de se faire attraper.

Traitez la victime finale comme une personne spéciale. Elle est plus qu'un article supplémentaire au rayon boucherie. Accordez-lui une description et une personnalité étoffée. Faites-en une personne attachante, que les enquêteurs auront vraiment envie de sauver.

Si la victime finale que vous aviez envisagée au départ s'avère antipathique, massacrez-là avant que les enquêteurs aient débloqué le paramètre et trouvez une autre victime finale. Idéalement, ce serait une personne que les enquêteurs ont déjà rencontré. Sinon, assurez-vous qu'elle fasse l'objet d'une scène intermédiaire ou que quelqu'un en dresse un portrait élogieux aux enquêteurs.

Quand les enquêteurs débloquent ce paramètre, ils ont le sentiment que telle personne a le malheur d'être la prochaine victime idéale. Cependant, quand ils vont la chercher à son domicile, il est trop tard. Le serial killer l'a déjà capturée et emportée dans sa planque. Il lui a peut-être déjà infligé divers sévices préliminaires, et maintenant il se tient prêt à l'exécuter.

Exemple :
Votre serial killer est une espionne. C'est une agent iranienne infiltrée aux Etats-Unis depuis vingt ans, en tant qu'agent dormant. Un jour, un bug informatique déclenche son « réveil » et elle assassine une par une des personnalités qu'elle a sur sa liste. S'il s'agissait de personnalités sensibles il y a vingt ans, aujourd'hui ce sont des innocents, même aux yeux de l'Iran : ses crimes sont donc parfaitement absurdes. La victime finale s'appelle Irène Karminski. Il y a vingt ans, elle était le chef d'un programme de recherche énergétique pour l'armée américaine, ce qui explique que son nom était sur la liste. Aujourd'hui, c'est une femme d'âge mur, qui porte tailleur, lunettes et chignon. Elle a un léger bec de lièvre qui la rend assez charmante. Elle travaille actuellement pour une ONG et développe des technologies économes en eau à destination des populations défavorisées qui vivent en milieu désertique. La serial killer va la capturer, la soumettre à la torture électrique pour lui faire avouer ses « secrets militaires » qui sont aujourd'hui dépassés, et ensuite elle la tuera d'une balle entre les deux yeux.

planque

Pour les enquêteurs, le temps est compté. Ils savent que le serial killer a capturé la victime finale. Ce n'est qu'une question d'heures, parfois moins, avant qu'il ne l'exécute. Il faut à tout prix retrouver son repaire.

La planque est souvent un lieu isolé et désert, abandonné le temps d'un week-end ou depuis des années. Le serial killer a besoin de passer quelques temps au calme avec la victime finale avant de mettre fin à ses jours, notamment parce qu'il va la torturer psychologiquement ou physiquement.

Cette planque a souvent une grande importance symbolique, sinon pour le serial killer, au moins pour le public que sont les joueuses. Cela peut être un lieu de l'enfance du serial killer, peut-être l'endroit où il a subi le traumatisme à l'origine de sa pathologie mentale, ou encore un lieu très connecté avec ses obsessions. Parfois encore le serial killer choisit tout simplement le domicile ou le lieu de travail de sa victime, quand il ne retourne pas tout simplement à son propre domicile ou lieu de travail. Parfois les choses sont plus subtiles : il peut s'agir de résidences secondaires ou de résidences d'un proche.

La plupart du temps, il s'agit d'un lieu que les enquêteurs n'ont encore jamais visité en détail, sauf si vous voulez prendre des risques ou surprendre.

Il est possible que le serial killer ait utilisé cette planque à plusieurs reprises, voire pour tous ces meurtres. Dans ces cas-là, si vous devez la décrire durant une scène intermédiaire, n'en décrivez qu'un tout petit bout, sinon ce serait dévoiler le paramètre trop facilement. Si vous tenez à décrire la planque dans le détail, alors abstenez-vous de préciser sa position géographique.

Hormis son caractère très symbolique, la planque n'a nulle besoin d'être décrite en détail parce que lorsque vous jouerez la scène de confrontation finale, vous ferez arriver les enquêteurs en face du serial killer très rapidement. Tout au plus pouvez-vous prévoir de décrire rapidement la traversée du lieu pour en souligner la décrépitude ou au contraire le côté cocooning, la multitude de cachettes ou au contraire l'aspect très ouvert, l'accès verrouillé ou au contraire libre, et les objets ordinaires ou choquants laissés ça et là par le serial killer ou sa victime.

Exemple :
Votre serial killer est un amoureux. À l'époque du lycée, il était fou amoureux de Jonas, le meilleur basketteur du lycée, et n'a jamais osé lui avouer. Il a eu le cœur brisé quand celui-ci a épousé la plus populaire des pom-pom girls. Quinze ans plus tard, il a commencé à commettre des meurtres. Il a enfin capturé Jonas et l'a entraîné dans sa planque pour en faire sa victime finale. Sa planque est le gymnase du lycée avec son terrain de basket aujourd'hui un peu décrépi. Il est actuellement vide et sans surveillance car c'est les vacances scolaires. Les murs sont garnis de photos de stars sportives du lycée. Mais surtout, le serial killer en a fait un sanctuaire dédié à son amour pour Jonas. Partout, des photos de Jonas en format affiche à différents stades de sa vie. Quand les photos comportaient son épouse, son visage a été remplacé par celui du serial killer. Jonas est ligoté au poteau du panier de basket. Le serial killer l'a nourri avant de lui avouer qu'il s'agissait du foie de son épouse, cette sale traînée. Et maintenant le serial killer plaque le canon d'un pistolet sur l'oreille de Jonas et lui demande de l'embrasser.

Voilà, vous avez préparé vos paramètres ! Le plus dur est fait. Maintenant, donnez une fiche de serial killer vierge aux joueuses, expliquez-leur en quelques mots ce que veut dire chaque paramètre. Elles vont devoir enquêter pour débloquer les paramètres que vous avez définis. Abstenez-vous de donner trop de détails ! Cela rendrait l'enquête trop facile. Dites-leur qu'elles doivent d'abord débloquer tous les paramètres qui précèdent la victime finale et la planque, et ce dans l'ordre qu'elles veulent. Seulement alors, elles pourront tenter de débloquer la victime finale, et enfin la planque. Ensuite, faites-leur créer leurs enquêteurs.

CRÉATION DES ENQUÊTEURS

Donnez à chaque joueuse une feuille d'enquêteur à remplir.

choix du chef d'equipe

Les joueuses doivent désigner l'une d'entre elle dont l'enquêteur serait le chef d'équipe. Le chef a le pouvoir, une fois dans la séance, pendant une scène d'enquête, de faire un sermon à un personnage en mode vengeance pour le refaire passer en mode justice. C'est mieux de faire ce choix avant de remplir sa feuille car la joueuse qui a le rôle du chef pourra intégrer cette donnée. La question de l'âge de chaque enquêteur va alors se poser. On imagine que le chef est plutôt le doyen de l'équipe, mais les joueuses peuvent s'amuser à inverser les rôles, quitte à réfléchir aux causes et aux conséquences.

nom et description

C'est la base pour typer un minimum un enquêteur. Invitez les joueuses à puiser dans des patronymes anglo-saxons ou plus multi-culturels. Commencez à imaginer en quoi la culture du personnage influe sur son caractère. La description de l'enquêteur correspond à son genre, son âge, son apparence physique, son style vestimentaire, sa façon d'agir, de parler ou de se mouvoir, et son caractère. L'enquêteur peut aussi avoir un handicap. La joueuse doit réfléchir alors à l'impact que cela a sur ses talents professionnels : comment l'enquêteur compense-t-il son handicap ? Quels atouts ce handicap lui confèrent-ils ?

Exemple :
Bak Ki-Suk est de culture coréenne. Son désir d'intégration dans la société américaine est compliqué par sa culture mais aussi par son genre fluide. Ki-Suk a trente ans, avec un physique musclé suite à un passé militaire et un entraînement intensif au sein des brigades d'intervention. Son charme est certain si on aime les personnes d'action à la mâchoire carrée qui portent des parfums capiteux malgré le risque que ça implique de se faire repérer en cas d'assaut. Dans le milieu professionnel, Ki-Suk porte son gilet pare-balles sur ses épaules. Le climat humain relève de l'osmose avec les autres enquêteurs, mais est plus crispé avec le reste du monde. Son caractère bien trempé n'y arrange rien !

curseur : justice, vengeance

Au moment de la création de personnage, l'enquêteur est en mode justice, c'est-à-dire qu'il est déterminé à venir à bout du serial killer en respectant toutes les procédures légales. La joueuse doit placer un jeton sur le mot « Justice » pour symboliser cet état de fait.

chance du debutant

Les enquêteurs savent y faire dans tous les domaines, mais les compétences couvrent ce qui relève vraiment d'un domaine d'expertise. Dans ce domaine, ils sont parmi les meilleurs du pays. Pour tous les autres domaines qui ne relèvent pas de son expertise, l'enquêteur ne dispose que d'un niveau de professionnel junior. C'est déjà très honorable et cela lui permet, une fois par séance, de réussir un jet d'enquête dans un domaine hors de son expertise : c'est ce qu'on appelle la chance du débutant. À la création de personnage, il n'y a rien à faire. Il s'agira juste de barrer au crayon de papier le mot « chance du débutant » quand ce joker aura été utilisé.

competences

La liste de compétences inscrite sur la feuille recouvre tous les domaines d'expertise utiles à l'enquête. La joueuse doit cocher les domaines que son personnage maîtrise : il est alors l'un des meilleurs du pays dans ce domaine. C'est surtout l'un des plus rapides, et c'est bien ce qui compte : une enquête sur des meurtres en série est une véritable course contre la montre et chaque retard est sanctionné par un cadavre supplémentaire.
+ S'il y a trois enquêteurs ou plus, chaque enquêteur maîtrise trois domaines.
+ S'il y a deux enquêteurs, chaque enquêteur maîtrise quatre domaines.
+ S'il y a un seul enquêteur, il maîtrise six domaines.

Voici une description du champ d'action de chaque domaine :

Analyses scientifiques

Grâce à une batterie de tests (effectués sur fond de musique techno pour que ça aille plus vite), on approfondit les données physiques et chimiques des pièces à conviction pour en déduire des informations qui seraient passées inaperçues à l'œil nu.

Autopsie

Les morts parlent pour ceux qui savent écouter. L'autopsie permet de traiter un cadavre comme une véritable pièce à conviction et d'en tirer tous les secrets. Le mode de vie du défunt, les dernières choses qu'il a consommées, les toxines accumulées dans le corps, les maladies dont il souffrait, les derniers endroits où il est passé avant de mourir, et tous les transferts actifs ou passifs qu'a pu faire sur lui le serial killer ou bien son arme.

Conférence de presse

Il s'agit de briefer les médias pour une communication contrôlée et efficace. Sous la supervision de l'enquêteur, les journalistes informent la population du danger et invitent les gens à témoigner. Faire une conférence de presse peut paraître risqué pour l'enquêteur car si le serial killer regarde la télé (il la regarde toujours), il connaîtra son nom et son visage. Mais de toute façon, les journalistes finissent toujours par divulguer le nom et le visage des profilers du FBI, véritables super-stars malgré eux.

Coordination des forces de l'ordre

Il s'agit de coordonner les différents services de polices et autres agences gouvernementales pour orchestrer des barrages, des coups de filets, des informations au public, des protections, des enquêtes de voisinage ou des pressurages d'indics.

Interrogatoire

La science de l'interrogatoire permet de récupérer des informations pertinentes non seulement auprès des complices récalcitrants, des proches qui protègent le serial killer, mais aussi auprès de délinquants notoires qui d'abord suspects, s'avèrent pouvoir rencarder. L'interrogatoire permet aussi de faire parler des témoins ou des victimes qui seraient paralysés par la peur de revivre leur passé ou de connaître des représailles, ou encore qui souffriraient de troubles de la mémoire : les techniques d'hypnose et de mises en situation s'avèrent utiles pour lever ses blocages.

Négociation

C'est l'art de tempérer les ardeurs de chaque camp dans le cadre de conflits armés. Un bon négociateur saura aussi pactiser avec des gros bonnets de la mafia ou des gangs qui pourraient avoir des informations sur un serial killer qui opérerait dans leur territoire.

Profilage

Le profiler plonge littéralement dans l'esprit du serial killer. Certains y voient une fascination morbide, mais c'est surtout un sacrifice nécessaire de son confort psychique pour la sécurité du plus grand nombre. Le profilage est l'art de comprendre les schémas derrière les actes en apparence incohérents, et de discerner la logique interne du serial killer, liée à ses traumatismes et sa pathologie mentale. Les profilers ont à leur disposition des archives conséquentes d'affaires similaires si bien qu'ils sont capable de dresser une véritable histoire naturelle du meurtre en série à travers les États-Unis, et comprendre dans quelle tradition s'inscrit le serial killer du moment.

Savoir encyclopédique

La personne qui bénéficie de ce type de savoir est littéralement une encyclopédie vivante. Mais elle est plus efficace qu'un livre ou un ordinateur car elle voit les liens entre les différentes constituantes du monde. C'est le genre de personne à savoir que telle variété de pin ne pousse que dans tel partie de l’État, ou à se rappeler des noms des proches conseillers de George Washington. Bref, de quoi passer pour un cyborg à apparence humaine construit par l'armée.

Scène de crime

Aucun détail ne vous échappe sur les lieux de passages sanglants du serial killer. Que ce soit le bruit du passage du train en contrebas ou les taches de sang sur la moquette qui regroupent plusieurs ADN différents. La personne experte en scène de crime est surprenante de vigilance et de perspicacité sur le terrain mais sa puissance s'étend plus loin : elle garde aussi une excellente mémoire des scènes de crime, même des mois, voire des années plus tard. Elle excelle aussi à analyser les enregistrements audio ou vidéo.

Systèmes d'information

L'enquêteur qui maîtrise les systèmes d'information est à la fois doué dans tous les domaines de l'informatique et du piratage, mais c'est aussi un redoutable mangeur d'archives. Le FBI met à sa disposition une colossale base de données, ce qui lui permet en un simple clic d'accéder aux fichiers des casiers judiciaires, aux répertoires d'admission dans les hôpitaux, aux vidéo-surveillances de tous les commerces de la ville, aux coupures de presses des années 70 ou aux contenu de boîtes mail sensibles. Mais le véritable talent consiste à utiliser au mieux l'outil informatique pour faire des recherches croisées, des balayages d'archives et des reconstitutions d'informations dégradées.

vie Privee

Même si les enquêteurs sont prêts à bosser plus de cent heures par semaine pour coffrer un serial killer, ils ont quand même une vie en-dehors. Genre, en dehors de boire des bières entre collègues. Ils ont tous des hobbys et aussi des personnes qui leur sont chères. C'est ce qui fait d'eux des êtres humains et ils chérissent cette vie privée qui leur apporte l'équilibre et la paix de l'esprit. Mais ils ont aussi un passé et celui-ci est souvent obscur. On ne devient pas chasseur de serial killer sans avoir déjà connu l'enfer.

Les joueuses sont invitées à inventer pour leur enquêteurs une passion, un trauma, une personne précieuse et une personne à charge.

Passion

La passion est un loisir qui occupe le temps libre de l'enquêteur et dans lequel il trouve une sorte de renouveau. C'est une activité dans lequel il est très investi, et même où il lui arrive d'exceller.

Exemples :
Un sport, un jeu, une association caritative, une activité politique, un art...

Trauma

Le trauma est l'élément le plus sombre du passé du personnage, qui l'a poussé à consacrer sa vie à la traque des tueurs en série. C'est un trauma qui a des chances de revenir sur le devant de la scène, soit parce que la mémoire de l'enquêteur le tourmente, soit parce qu'il va vivre des événements en lien avec son trauma, soit parce que l'enquête elle-même va lui rappeler son trauma.

Exemples :
+ Un proche a été victime d'un serial killer. + L'enquêteur a lui même été victime de sévices. + L'enquêteur a commis des crimes ou des meurtres. + L’enquêteur a connu la guerre, la drogue ou l'esclavage. + L’enquêteur a perdu un ou des proches dans un accident dramatique, etc.

Personne précieuse

La personne précieuse est une personne chère au cœur de l'enquêteur. C'est une personne indépendante de lui, c'est-à-dire qui serait capable de mener sa vie sans l'aide de l'enquêteur. De préférence un civil. Il s'agit d'une personne vraiment positive, à laquelle l'enquêteur voue un amour, une affection, une amitié ou un respect profond.

Exemples :
Un conjoint, un frère ou une sœur, un parent ou grand-parent valide, un ami, une personne qui partage sa passion, un collègue de travail, un autre enquêteur...

La personne à charge est une personne non moins précieuse aux yeux de l'enquêteur, mais qui en plus est dépendante de lui pour son confort, sinon sa survie. Si l'enquêteur venait à mourir, la personne pourrait éventuellement finir dans une institution, mais cela poserait des problèmes financiers et ça ne serait jamais aussi bien. Et la personne à charge aurait le cœur brisé ou serait dans une telle colère qu'elle ferait de très grosses bêtises.

Exemples :
Un enfant, un parent ou grand-parent invalide, une personne handicapée, un adolescent à problèmes, un orphelin...

Si la joueuse a des difficultés à définir tous ces éléments d'entrée de jeu, précisez-lui que tout peut être défini en cours de route, au plus tard quand vous en faites la demande.

Le jeu est plus facile si on a le droit de déterminer ses domaines d'expertises au fil de l'eau, puisqu'on va choisir les domaines les plus appropriés à la situation présente. Mais cet avantage disparaît dès la deuxième séance, une fois que tous les domaines sont fixés.

L'ALTERNANCE DES SCÈNES

Une fois que les joueuses ont créé leurs enquêteurs, l'aventure proprement dite peut commencer. Expliquez qu'elle va consister en la succession de deux types de scènes. D'un côté, les scènes intermédiaires vont mettre en valeur soit un figurant dans l'orbite du serial killer et ce figurant sera à chaque fois incarné par une joueuse , soit un des enquêteurs quand il est en train de faire autre chose qu'enquêter. De l'autre, les scènes d'enquête vont mettre en valeur les enquêteurs qui tentent de débloquer les paramètres du serial killer afin de lui mettre la main dessus.

On commence par une scène intermédiaire, puis on alterne avec une scène d'enquête... jusqu'à la scène d'enquête qui permet de débloquer le dernier paramètre. On enchaîne alors avec la confrontation avec le serial killer : les enquêteurs ne rencontrent jamais le serial killer avant cette scène. Puis on joue une scène de conclusion.

Il y a des scènes où des joueuses sont seulement spectatrices. Cependant, même si leurs enquêteurs sont absents et ignorants de ce qui se passe, ces joueuses peuvent rester à la table et écouter. C'est un jeu partagé. Les joueuses dont les personnages sont absents peuvent trouver un plaisir de spectatrice, elles ont aussi le droit de mettre leur grain de sel en commentant la scène ou en suggérant des actions ou des questions aux joueuses qui sont impliquées dans la scène.

LA PREMIÈRE SCÈNE

Demandez quelle joueuse est volontaire pour incarner un figurant lors de la première scène intermédiaire, qui est une scène de victime. Précisez ensuite que chaque joueuse jouera une scène intermédiaire à tour de rôle, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Il est très probable que l'aventure s'arrête sans que les joueuses aient toutes joué autant de scènes intermédiaires.

La première scène est une scène de victime. Cette scène est très importante. C'est la séquence pré-générique.

La joueuse volontaire va endosser temporairement le rôle d'une des victimes du serial killer. Expliquez-lui ce qu'elle doit connaître sur la vie de cette victime : cantonnez-vous à des informations qui font que cette personne peut constituer une proie de choix. Plus le mode opératoire du serial killer est déjà affiné, plus la victime aura un profil précis. Si au contraire le mode opératoire du serial killer est encore brouillon, la victime aura un profil légèrement divergent de ce que les enquêteurs définiront plus tard comme la victime-type.

Mettez en scène la confrontation de cette victime avec le serial killer : décrivez les circonstances, décrivez le décor et décrivez les autres figurants s'il paraît nécessaire qu'il y en ait. Puis faites intervenir votre serial killer, et expliquez comment il capture la victime et la tue. Éventuellement, vous pouvez vous abstenir de décrire le serial killer s'il agit toujours dans le dos de la victime, ou s'il est caché dans la foule, ou s'il porte un déguisement.

Durant cette scène, vous aurez à cœur de transmettre deux informations : l'une est très évidente, elle préfigure assez clairement l'un des paramètres du tueur. L'autre est plus discrète. Elle est présente dans la scène, mais vous devez la signaler par un simple sous-entendu.

Pendant cette scène, expliquez à la joueuse qu'elle est libre d'interpréter la victime comme elle veut : la victime peut être naïve ou méfiante, elle peut subir sans broncher ou au contraire se débattre. Expliquez-lui aussi que dans cette scène comme dans toutes les scènes où une joueuse interprétera un figurant, la joueuse peut utiliser son figurant pour faire avancer l'enquête. Cela veut dire que tous les éléments de cette scène seront connus un jour ou l'autre par les enquêteurs.

Donc si la joueuse glane des informations durant cette scène, les enquêteurs en profiteront. Qu'elle n'hésite pas à vous poser des questions sur la situation, ou -par l'intermédiaire de la victime qu'elle incarne- à poser des questions au serial killer sur ses motivations.

En jouant de cette façon, il y a de bonnes chances que la joueuse saisisse l'information évidente présente dans la scène, mais elle pourra aussi accéder à l'information discrète en posant les bonnes questions. Et il est possible qu'elle accède à d'autres informations, toujours en posant les bonnes questions.

Pendant cette scène, le serial killer a TOUJOURS le dessus sur la victime quand vient le moment de la lutte. La joueuse ne peut rien faire contre cet état de fait. Si par hasard on a établi que la victime était une personne capable de se défendre, alors le serial killer a trouvé un moyen de surmonter sa méfiance ou de surclasser ses capacités de combat.

Soyez sans complexe dans la description des sévices du serial killer, ou dans son comportement inhumain ou déviant. Vous avez le droit de prendre le contrôle de la victime à partir du moment où vous avez annoncé que le serial killer avait le dessus sur elle : profitez-en alors pour décrire ses réactions physiologiques, les effets des sévices sur son corps, et aussi le type de douleur qu'elle ressent.

La scène s'arrête quand vous le décidez. Elle ne devrait jamais durer plus de dix minutes, un quart d'heure.

Ensuite, expliquez comment les informations glanées durant la scène arrivent jusqu'aux enquêteurs : la victime rescapée témoigne, ou au contraire on retrouve son corps. D'éventuels témoins, images de la vidéosurveillances ou indices sur les scènes de crime peuvent aussi rapporter ces informations. Au pire, il est possible que l'information soit intransmissible mais que l'expérience des enquêteurs leur permettent de déduire l'information : prenez alors momentanément le contrôle d'un enquêteur pour expliquer comment il la déduit.

Exemple :
Votre serial killer est un marionnettiste. Il veut rejouer le divorce de ses parents, sauf que cette fois-ci, ça se passera bien. Au lieu d'annoncer leur divorce à leur enfant, les parents renouvelleront leurs vœux. Il cherche des victimes qui ressemblent à ses parents tels qu'ils étaient à l'époque, et à lui-même tel qu'il était enfant. La première victime est justement un enfant.

Exemple (suite) :
Donc, vous dites à la joueuse qu'elle incarne un enfant qui sort de l'école pour se rendre à pied chez sa tante. Vous rajoutez qu'il s'agit d'un enfant un peu brutal : il rackette deux enfants plus jeunes à l'école, parce qu'il est lui-même en manque d'argent de poche et qu'il en souffre. C'est une information qui sert à lui donner du corps, mais aussi à noyer un peu le poisson. Le serial killer se présente à lui avec un camion de glace. C'est un homme qui a tout le portrait du bon père de famille blanc anglo-saxon protestant, sauf qu'il a un fond d'angoisse dans la voix. Il lui demande où il va. La joueuse demande une description exhaustive du serial killer et du camion de glace, elle demande aussi le numéro de plaque. Vous lui fournissez toutes ces informations. Vous précisez que le camion de glace à l'air plutôt décrépi. C'est l'information discrète de la scène : le serial killer n'est pas du tout glacier. C'est un véhicule d'occasion, acquis pour tendre un piège à la victime. La joueuse dit que l'enfant refuse de monter à bord. Vous rappelez alors que le serial killer a toujours le dessus sur sa victime. Il offre une glace à l'enfant et le convainc alors de monter à bord. La joueuse fait dire à l'enfant : « Pourquoi vous tenez tellement à être gentil avec moi ? » Le serial killer répond : « Parce que tu me rappelles quelqu'un que j'ai bien connu. » (lui-même, en l'occurence). Vous faites une ellipse. L'enfant est détenu dans ce qui ressemble aux coulisses d'un théâtre abandonné. Il est ligoté. Le serial killer lui adresse un sourire bienveillant. « Tu vas voir, ce sera magnifique. » Et il brise ses genoux, ses coudes et ses poignets avec une barre à mine. Vous décrivez la douleur abjecte que ressent l'enfant alors que ses os sont broyés à l'intérieur de sa chair. Une douleur qui ne devrait jamais faire irruption dans le monde innocent des enfants. Vous arrêtez la scène. Vous venez de donner l'information évidente : le serial killer trompe la vigilance de ses victimes, les capture et leur brise les os. Il va falloir ensuite déduire beaucoup de choses, notamment que si le serial killer brise les os de ses victimes, c'est pour en faire des marionnettes désarticulées. Lors de la scène d'enquête qui va suivre, toutes les informations données dans cette scène sont récupérées par les enquêteurs : vous expliquez que le corps de l'enfant a été retrouvé (le serial killer a été insatisfait de son prototype de marionnette humaine, il l'a donc jeté). Une caméra a filmé le camion de glace. On a même le visage du serial killer, mais trop imprécis pour que ça suffise à retrouver son identité sans croiser cette information avec d'autres. Et pour ce qui est des dialogues, c'est la sagacité d'un enquêteur qui les a reconstitués.

LES SCÈNES D'ENQUÊTE

Une fois que cette première scène de victime a été jouée, vous démarrez la première scène d'enquête. Expliquez aux joueuses que ces scènes d'enquête sont l'occasion de débloquer les paramètres du serial killer. Rappelez qu'elles doivent d'abord débloquer tous les paramètres du haut de la feuille (dans n'importe quel ordre) avant de débloquer la victime finale, puis la planque.

À la fin de la scène précédente, vous avez expliqué comment toutes les informations revenaient aux enquêteurs. Généralement, cela commence par la découverte d'un cadavre (l'état du cadavre et l'endroit où on le retrouve dépendent du mode opératoire), sauf dans le cas où le serial killer retient encore ses victimes vivantes ou a bien caché les corps.

Expliquez aussi pourquoi cette affaire a été confié au FBI, et plus précisément à leur section. Généralement, c'est parce que les éléments connus de l'affaire couvrent plusieurs États, mais aussi parce que le type de meurtre étudié est classique des tueurs en série. Dans les deux cas, il y a suspicion d'un tueur en série, et c'est pourquoi les enquêteurs se saisissent de l'affaire et coordonnent les services de polices et les différentes agences gouvernementales impliquées.

Les enquêteurs disposent d'un jet privé, qui leur permet de se rendre sur la première scène de crime, et leur permettra ensuite de voyager dans tout le pays si le besoin s'en fait sentir (que ce soit pour enquêter ou pour prendre un week-end en famille).

Les scènes d'enquête sont découpées en deux parties : la phase narrative et la phase du jet d'enquête.

la phase narrative

Durant la phase narrative, les joueuses peuvent vous poser toutes les questions qu'elles veulent sur les indices collectés et sur la situation. Elles vont aussi utiliser leurs enquêteurs : elles peuvent débattre entre elles par le biais de leurs personnages, et aussi les enquêteurs prennent des initiatives : ils décident d'aller inspecter tel ou tel lieu, interroger tel ou tel figurant, faire des analyses, donner des d'ordre à la police... Les joueuses peuvent notamment s'appuyer sur les domaines d'expertise de leurs enquêteurs pour décider de leurs actions.

À vous de répondre à ces questions avec de l'information pertinente et de donner une suite aux initiatives des enquêteurs en leur livrant les nouveaux indices que leur investigation a permis de collecter.

Cette phase est le moment où les joueuses sont censées faire fonctionner leur intuition et leurs connaissances de la police moderne (glanées dans les fictions ou dans la réalité). Abstenez-vous autant que possible de leur souffler des questions ou des initiatives : ce serait jouer à leur place !

À l'issue de ces questions ou de ces initiatives, les joueuses peuvent fournir des hypothèses concernant tel ou tel paramètre.

Si vous jugez qu'une de leurs hypothèse est assez proche d'un des vos paramètres, annoncez qu'elles ont débloqué le paramètre, transmettez-leur le détail exact du paramètre, et si besoin, expliquez comment les enquêteurs ont pu valider leurs soupçons, par la découverte d'une preuve, par un témoignage, ou par une déduction d'expert.

Si une de leurs hypothèse est fausse, expliquez-leur qu'elles font fausse route, et justifiez-le par la découverte d'une preuve, d'un témoignage, par une perquisition sans succès ou par une intuition d'expert. S'il vous reste du temps, permettez que cette fausse piste soit l'occasion de trouver un élément nouveau qui puisse les ramener dans le droit chemin. Cette fausse piste peut aussi être l'occasion de scènes intéressantes, comme la poursuite d'un suspect, un interrogatoire musclé ou la découverte d'un endroit insolite et dérangeant.

Les joueuses peuvent également spéculer ou enquêter de façon plus décousue, sans chercher à se rattacher aux paramètres. Mais elles minimisent alors leurs chances de progression. Faites-en le rappel si vous sentez qu'elles s'enlisent.

On pourrait résoudre toute l'enquête en une seule phase narrative, mais cela prendrait du temps et on perdrait deux intérêts du jeu : le sel des scènes intermédiaires et le joker du jet d'enquête qui permet de progresser plus vite dans l'enquête en mettant les valeurs morales des enquêteurs en jeu. C'est pour cela qu'il vous est conseillé de chronométrer les phases narratives et de les stopper au bout de dix ou quinze minutes. Après tout, le serial killer interrompt l'enquête à chaque fois qu'il passe à l'action !

Des joueuses d'un niveau moyen sont censées réussir à débloquer un paramètre toutes les deux phases narratives. Si les joueuses sont plus rapides que cela, augmentez la difficulté, livrez des informations plus fragmentaires, exigez que les joueuses soient très proches d'un paramètre pour le débloquer. Si les joueuses sont plus lentes, baissez la difficulté, livrez des informations plus complètes, débloquez un paramètre dès qu'un enquêteur a émis une hypothèse vaguement proche.

Quand un enquêteur explore une piste seul avec vous, les autres joueuses peuvent mettre en scène des dialogues ou des tranches de vie entre leurs enquêteurs, afin de leur donner plus de corps. Néanmoins, qu'elles s'abstiennent si au moins une personne à la table trouve pénible de suivre deux conversations en même temps.

Rappelons une chose : les enquêteurs sont censés être les meilleurs dans leur domaine. Le talent des joueuses va juste influer quelque peu sur la rapidité des enquêtes, mais au final la vérité triomphera toujours.

Exemple :
Votre serial killer est une parano. C'est une femme native américaine qui répare des machines à soda. Elle se prend pour une élue de la nature que les humains menacent. À chaque fois qu'elle se rend dans une station-service ou un supermarché pour réparer une machine, elle surprend dans les gestes ou les conversations des gens de passage un signe de complot contre elle, et élimine alors ces personnes. Les enquêteurs ont déjà retrouvé un cadavre dans un motel et un autre dans les poubelles derrière une épicerie de quartier. Un enquêteur pense qu'il y a un lien entre les deux lieux du crime : le motel et l'épicerie de quartier. Les enquêteurs discutent entre eux pour établir le genre de lien qu'il peut y avoir entre ces deux lieux. L'un d'eux finit par utiliser son expertise en systèmes d'information pour faire une analyse croisée de tous les clients et les fournisseurs de ces deux lieux. À ce stade de jeu, il est logique que vous révéliez que le point commun est la société de machines à soda. Les enquêteurs en déduisent que le serial killer travaille pour cette société. Il repère ses victimes dans le cadre de ses déplacements, et les tue rapidement avec une arme d'opportunité, et s'en débarrasse tout aussi rapidement avant de reprendre la route. À ce stade du jeu, il est logique que vous leur débloquiez le paramètre « Mode opératoire » : les enquêteurs l'ont en effet deviné. Vous confirmez alors aux joueuses qu'elles sont sur la bonne piste et leur permettez de remplir la case « Mode opératoire » avec les informations collectées.

le jet d'enquete

Une fois la phase narrative terminée, les joueuses ont encore une opportunité de débloquer un paramètre, grâce au jet d'enquête.

Les enquêteurs mettent en place une ultime action pour faire progresser l'enquête avant de perdre la main. L'une des joueuses doit se porter volontaire pour mener le jet d'enquête : on considère que son enquêteur est alors le maître d'œuvre de cette action. La joueuse doit dire quelle compétence son enquêteur utilise (parmi les domaines d'expertise qu'il a cochés à la création), et quel paramètre il veut chercher à débloquer. Demandez-lui de bien vous expliquer comment il espère débloquer le paramètre demandé avec la compétence qu'il utilise.

Il est possible que certaines joueuses aient des difficultés à expliquer le lien entre les deux. C'est parce que leur enquêteur veut débloquer un paramètre, mais qu'il lui faudrait un domaine d'expertise qui lui fait défaut.

Dans ce cas précis, proposez à la joueuse d'utiliser la « chance du débutant » : exceptionnellement, le personnage se risque dans un domaine d'expertise qui lui est étranger, mais arrive à fournir des efforts équivalents à celui d'un expert. La chance du débutant ne peut être utilisée qu'une fois par enquêteur et par séance. Une fois utilisée, la joueuse doit barrer le mot « chance du débutant » (ou le bouton à gauche) sur sa feuille, ou placer un jeton dessus.

La joueuse lance ensuite un dé, c'est le jet d'enquête.
+ Sur un score de 1 ou 2, c'est une réussite. Vous prenez alors la main sur son enquêteur et racontez comment il débloque le paramètre par le biais d'un témoignage, d'une preuve, ou d'une déduction logique.
+ Sur un score de 3 ou 4, c'est un échec. Expliquez alors en quoi le serial killer a pris des contre-mesures pour que la piste explorée par l'enquêteur ne mène à rien pour le moment. Ceci ne remet aucunement en cause l'expertise de l'enquêteur : il a juste affaire à un rival de poids. Notez quelque part cet échec avec des jetons ou avec un crayon. Le nombre d'échecs qu'a fait le groupe aux jets d'enquête est une variable importante pour déterminer le contenu des scènes intermédiaires : plus il y a d'échecs, plus les enquêteurs perdent du temps, plus la fréquence des meurtres augmente.

Avant de lancer le dé, l'enquêteur a plusieurs moyens à sa disposition pour améliorer ses chances :
+ Un enquêteur peut passer du mode justice au mode vengeance : il outrepasse les procédures légales pour faire avancer l'enquête plus vite. La joueuse doit alors déplacer son jeton de « Justice » vers « Vengeance ». Elle ne peut le faire qu'une fois durant la séance, sauf si elle a l'occasion de repasser en mode justice après un sermon du chef ou une scène de vengeance. Si l'enquêteur qui passe en mode vengeance est celui qui fait le jet d'enquête, c'est au niveau de son action d'enquête qu'il prend des libertés avec la loi ou avec la déontologie. La joueuse doit expliquer comment, et si ça lui est trop difficile, vous pouvez lui faire des suggestions.
+ S'il y a plusieurs enquêteurs avec le même domaine d'expertise, n'importe lequel d'entre eux peut participer à l'action d'enquête. S'il bascule alors en mode vengeance, il enfreint le règlement pour accélérer l'action et booster le jet de dé.
+ Un enquêteur sans le domaine d'expertise qui fait l'objet d'un jet de dé peut utiliser la chance du débutant pour s'autoriser l'accès exceptionnel au domaine d'expertise et alors outrepasser la loi et booster le jet d'enquête en passant en mode vengeance.
+ Il peut aussi s'abstenir d'utiliser la chance du débutant et quand même booster le jet d'enquête en passant en mode vengeance. Alors, il harcèle l'enquêteur-expert pour le faire avancer plus vite, le menaçant de représailles s'il échoue ou l'empêchant de dormir ou de voir ses proches tant qu'un résultat n'aura pas été obtenu.
+ Un enquêteur sans domaine d'expertise peut aussi demander un jet d'enquête s'il bascule en mode vengeance et harcèle un figurant parmi les forces de l'ordre pour faire l'action d'enquête à sa place. Si le jet de dé était déjà possible parce qu'un autre enquêteur avait le domaine d'expertise, cela booste le jet de dé. Si le jet de dé a seulement été rendu possible par ce harcèlement, alors c'est un jet de dé sans boost.

Si un enquêteur est passé en mode vengeance pour booster le jet de dé, la réussite s'obtient alors sur 1,2 ou 3. Seul un 4 est échec.
Si deux enquêteurs passent en mode vengeance pour booster un jet de dé, la réussite est automatique.

Que ce soit dans les phases narratives ou pendant le jet d'enquête, toutes les compétences ne se valent pas. Certaines, comme le profilage ou les systèmes d'informations sont clairement des plus utiles pour débloquer les paramètres. D'autres, comme l'interrogatoire ou la négociation, dépendent beaucoup des circonstances et de l'imagination des joueuses. Donc soyez fair-play : si une joueuse veut utiliser une compétence, offrez-lui une opportunité que sa compétence soit utile : orientez son enquêteur vers des figurants ou des situations connexes à l'enquête, où ses compétences vont s'avérer nécessaires et permettront d'apporter une information nouvelle.

Exemple :
Votre serial killer est un croquemitaine. C'est un frustré sexuel qui s'est assigné un territoire dans la ville. Habillé en clochard avec un sac en papier sur la tête, il vagabonde et repère les couples d'adolescents en flirt, il les éventre avec un croc de boucher puis les mutile génitalement. Parfois, il tue aussi des adolescents solitaires parce qu'il les soupçonne, à tort ou à raison, de souffrir de concupiscence. Vous avez déjà mis en scène deux meurtres, tous deux dans un quartier mal famé. Et l'un des adolescents tués était connu comme dealer de coke. L'un des enquêteurs soupçonne alors un gang de la ville d'être responsable de ces meurtres barbares. C'est une fausse piste et vous n'aviez rien de prévu de ce côté-là. Mais vous êtes bien obligé de reconnaître qu'il y a des gangs dans ce genre de quartier : vous allez vous adapter en improvisant. L'enquêteur annonce qu'il va se confronter aux gangs pour avoir la vérité et demande à faire un jet de négociation. Il passe en mode vengeance pour booster son jet. Lorsque l'enquêteur rencontre le gang du quartier, vous improvisez une description des gangers. Des tatouages et des sales gueules, classique. Vous dites que tout le monde sort un flingue. La joueuse justifie le mode vengeance en disant qu'elle tire dans le genou d'un ganger pour calmer le jeu. Elle précise qu'elle utilise sa compétence de négociation pour tirer les vers du nez des gangers. Elle jette le dé : 3. Sur un jet normal, cela aurait été un échec. Mais avec le passage en mode vengeance, c'est une réussite. Vous racontez alors que les gangers donnent des infos à l'enquêteur. Ils lui font promettre de fermer les yeux sur leur trafic actuel, et en échange ils disent ce qu'ils savent : un croquemitaine avec un sac sur la tête rôde sur leur territoire et s'en prend spécifiquement aux ados séduisants. Vous annoncez à la joueuse qu'elle a débloqué le paramètre « Profil ».

LES SCÈNES INTERMÉDIAIRES

Une fois que vous avez joué la première scène d'enquête, vous allez jouer une scène intermédiaire, et vous enchaînerez à nouveau sur une scène d'enquête, puis sur une scène intermédiaire et ainsi de suite jusqu'à ce que la planque du serial killer soit localisée.

À chaque scène intermédiaire, jetez un dé pour déterminer la nature de la scène.
+ Sur 1 ou 2, c'est une scène de figurant.
+ Sur 3 ou 4, c'est une scène intime d'enquêteur.

scene de figurant

Si vous devez jouer une scène de figurant, relancez un dé pour préciser le type de scène :
Si le score est inférieur ou égal au nombre d'échecs aux jets d'enquêtes précédents, alors c'est une scène de victime.
Si le score est supérieur à ce nombre d'échecs, relancez le dé :
Sur un 1, c'est une scène de victime. Sur un 2, c'est une scène de complice. Sur un 3, c'est une scène de proche. Sur un 4, c'est une scène de témoin.

La joueuse dont c'est le tour d'incarner un figurant va incarner le figurant central de cette scène.
À ce stade, il y a deux écoles. Soit vous précisez à la joueuse le type de figurant qu'elle incarne (victime, complice, proche ou témoin), auquel cas vous lui donnez toutes les clés pour l'interpréter de façon logique. Soit vous taisez le type de figurant, auquel cas la joueuse aura plus de difficultés d'interprétation, elle devra s'adapter à la volée en fonction de ce que vous dites, mais il y aura plus de suspense.

Scène de victime

Si c'est une scène de victime, elle suit les mêmes règles que la première scène de l'aventure. Pour chaque nouvelle scène de victime, apportez une nouvelle information évidente et une nouvelle information discrète. Faites évoluer le type de victime que vous faites incarner, soit parce que la victimologie du serial killer évolue en fonction de sa pathologie ou de ses contraintes, soit parce que le serial killer ne vise pas un profil de victime exact, mais cherche à collectionner un nombre de victimes différentes qui ensemble forment un tout cohérent.

Le serial killer est impitoyable. Les victimes sont toujours des gens bien (ou qui se sont racheté une conduite) et le tueur les maltraite puis les exécute de façon horrible. Les scènes où il est présent peuvent être à la limite de l'insoutenable : ceci a pour vocation de pousser les joueuses à basculer leur enquêteur en mode vengeance pour coincer le tueur au plus vite, quel qu'en soit le prix.

Plus ça va, plus les meurtres sont fréquents. Le tueur s'emballe, il perd le contrôle. C'est pour cela que la probabilité de scènes de victime augmente avec le nombre d'échecs aux jets d'enquête. Évitez de donner des indications temporelles, de préciser si l'enquête dure 24 heures ou trois ans. Si on vous demande des précisions temporelles, répondez surtout que les meurtres sont de plus en plus rapprochés.

Exemple :
Votre serial killer est un paria. Il a subi de nombreux rejets dans sa vie, et il tue ceux qui lui rappellent les personnes qui l'ont rejeté : il espère que dans la mort, ces personnes constitueront à nouveau un groupe qui l'accueille. La première victime est une jolie jeune femme fraîchement divorcée, qui lui rappelle sa femme qui l'a quitté. La deuxième victime est un patron de banque un peu sévère qui vient de faire un plan social à contre-cœur. A priori, rien à voir. Mais il lui rappelle son propre patron qui l'a viré. Plus les victimes s'enchaîneront, plus les enquêteurs auront de chances de comprendre que le lien entre toutes ces victimes... c'est le rejet.

Si le paramètre « Victime finale » a été débloqué, la prochaine scène de victime peut mettre en scène cette victime finale. Mais dans ce cas, le serial killer lui fera subir des sévices psychologiques ou corporels, sans pour autant la tuer. Ou alors, introduisez une nouvelle victime que le serial killer va tuer entre-temps.

Les autres scènes de figurants

Les autres scènes de figurants suivent des lois similaires à la scène de victime, à certaines exceptions près :
+ Le figurant a une place différente dans l'orbite du serial killer.
+ Les scènes illustrent une tranche de vie du serial killer (et éventuellement celles de ses victimes) sans qu'il y ait meurtre.
+ Abstenez-vous de divulguer l'état civil du figurant, si cela reviendrait à dévoiler un paramètre trop aisément.

Les similarités que les joueuses doivent retenir sont les suivantes :
+ Pendant ces scènes, la joueuse utilise son figurant pour enquêter (ce qu'elles y apprennent arrivera à la connaissance des enquêteurs plus tard, par un témoignage, une preuve ou une déduction).
+ Ces scènes comportent des informations évidentes et des informations discrètes qui permettront d'avancer dans le débloquage d'un ou plusieurs paramètres.
+ En cas d'affrontement avec le serial killer, le serial a TOUJOURS le dessus sur le figurant, du moins tant que vous le décidez. Il est possible que vous trouviez un intérêt à ce que le figurant puisse avoir l'ascendant physique ou mental sur le serial killer, mais il est hors de question que vous permettiez à un figurant de tuer le serial killer ou de le livrer aux enquêteurs, à moins que vous ayez prévu une surprise : une chaîne de serial killers, ou une évasion sanglante du poste de police. Abstenez-vous également de faire tuer le figurant par le serial killer : ce n'est pas une scène de victime. Ne le faites que si le figurant a ouvertement menacé le serial killer de le balancer à la police ou l'a poussé à bout d'une autre façon : le figurant n'est plus alors une victime ordinaire qui rentre dans un schéma. C'est juste un caillou dans la botte du serial killer que celui-ci a dû retirer. La seule information sur le mode opératoire que cela donne, c'est que le serial killer perd le contrôle. Mais ces meutres "accidentels" sont à exclure de la victimologie.

Scène de complice

Lors d'une scène de complice, la joueuse incarne un ou une complice du serial killer. C'est vous qui définissez les grandes lignes de qui est ce complice, et mettez en scène ses rapports avec le serial killer. Charge à la joueuse de jouer les réactions du complice et ses états d'âme, entre peur et fascination pour son maître à tuer.

Le complice peut aller jusqu'à prendre une part active aux meurtres, ou être impliqué dans des étapes moins violentes, comme fournir de la logistique, rabattre les victimes ou se débarrasser des cadavres. Il est aussi possible que la personne soit complice à son corps défendant ou à son insu. S'il s'agit du complice que vous avez imaginé pour votre fiche de serial killer, soyez parcimonieux dans les informations : laissez un peu de travail aux enquêteurs pour débloquer le paramètre « Complice ». S'il s'agit d'un autre complice, vous allez sans doute devoir improviser quelque chose. Il y a alors de fortes chances qu'il s'agisse d'un complice secondaire, moins impliqué ou plus remplaçable, et devant ce genre de complice, le serial killer évitera de se montrer sous son véritable jour.

Exemple :
Votre serial killer est un punisseur. C'est une ancienne étudiante. Elle et son amie ont été victimes d’un bizutage très violent. Son amie en a pâti encore plus qu’elle. C’est elle la complice. Vous racontez à la joueuse qui l'incarne : « Tu es aujourd'hui une femme trentenaire, tu es en fauteuil roulant depuis les sévices corporels qu'on t’a infligés lors du bizutage. Tu travailles aujourd'hui dans une entreprise de chimie. » La serial killer vient lui rendre une visite de courtoisie. Elle lui explique qu'elle veut agir contre les bizutages, et lui demande de lui fournir des produits chimiques qui pourraient incapaciter des personnes (information évidente). La joueuse hésite. Elle pense d'abord jouer une complice récalcitrante, alors elle dit : « Attends, c'est horrible ce qui nous est arrivé, mais je ne veux pas prendre part à des actions illégales... » Puis, avant que vous ayez eu l'occasion de préciser que le serial killer a toujours le dessus sur le figurant, elle préfère modifier son interprétation. Elle précise que la complice réfléchit un peu, puis se ravise : « Tu as raison, on va leur faire payer à ces salauds. » Dans l'esprit d'enquêter via la figurante, la joueuse demande alors quel type de produit elle est censée fournir à la serial killer, et vous lui donnez les caractéristiques du produit, cela peut aider les enquêteurs à débloquer des paramètres. Puis, toujours dans l'esprit d'enquêter via la figurante, elle fait dire à la complice : « Alors, tu les as retrouvées, celles qui nous ont bizutées ? Qu'est-ce que tu vas leur faire ? » Vous lui répondez alors par la voix du serial killer : « Oui, je vais aller à la fraternité. Et elles vont crever les unes après les autres. » Vous venez de lâcher une information sournoise : la serial killer a un problème de perception du temps. Au lieu de punir ses anciennes bizuteuses, elle va s'en prendre à des étudiantes actuelles, qui organisent un bizutage, nettement plus bon enfant, sur leurs congénères de première année.

Scène de proche

Lors d'une scène de proche, la joueuse incarne une personne qui connaît bien le serial killer, parce qu'elle fait partie de son cercle d'amis, de travail, ou de sa famille. À la différence du complice, le proche ignore les activités meurtrières du serial killer. Il peut être complice à un niveau très secondaire en apportant une aide involontaire qui permet ces meurtres. Il peut être un déclencheur de la pathologie mentale du serial killer parce qu'il lui inflige divers sévices ou au contraire parce que le serial killer le considère comme une sorte d'élu. À moins que vous ne lui spécifiez le contraire, le proche a une forte sympathie pour le serial killer, et vous devez expliquer pourquoi.

L'objectif de la scène de proche est d'illustrer par une tranche de vie la relation qui unit le proche au serial killer, ou de transformer le proche en témoin parce qu'il va surprendre diverses choses qui peuvent lui faire comprendre qu'il a un meurtrier dans son cercle d'intimes. Tout en apportant son lot d'informations évidentes et d'informations discrètes.

Encore une fois, le serial killer a le dessus sur le proche, mais vous pouvez aussi décider qu'il a le dessous, par exemple si le proche est un maltraitant, et vous pouvez aussi décider que le serial killer peut tuer le proche s'il est poussé à bout.

Le proche peut être celui que vous avez préparé dans la fiche de serial killer, auquel cas soyez parcimonieux dans les détails que vous révélez, ou être un autre proche, qui a des relations plus ténues avec le serial killer, ou qui est moins susceptible de conduire les enquêteurs vers leur cible.

Exemple :
Votre serial killer est un sorcier. C'est une petite fille qui pense porter le mauvais œil. Elle ne tue pas directement mais pousse son entourage à commettre des meurtres. Le proche est un cousin de cette petite fille. Vous racontez à la joueuse qu'il est de quelques années plus âgé qu'elle. Il joue souvent avec elle, et pour tout dire il a une forte attirance amoureuse et sexuelle pour elle, qu'il arrive à sublimer en la transformant en dévotion. La petite fille l'invite à jouer à la dînette avec lui. Mais la dînette vire rapidement à un jeu mêlant magie noire et séduction : elle lui fait manger de la terre et des cheveux et l'embrasse dans le cou en lui murmurant des choses dans l'oreille. C'est l'information évidente : elle pratique la sorcellerie.

Exemple (suite) :
L'information discrète, c'est qu'elle essaye de manipuler son cousin, d'en faire un complice. La joueuse dit qu'elle tend l'oreille pour comprendre ce que murmure sa cousine. Vous précisez alors que c'est le nom d'une personne : nouvelle information discrète glanée par la joueuse. La joueuse précise alors que le cousin va chercher le nom de la personne dans l'annuaire. Vous révélez alors qu'il s'agit d'un promoteur immobilier. En effet, vous avez prévu que ce promoteur, qui a prévu de racheter la maison familiale avec tous les fantômes chers à la petite fille, est la prochaine victime sur la liste de la sorcière.

Scène de témoin

Lors d'une scène de témoin, la joueuse va incarner une personne qui surprend les agissements du serial killer. Ce peut être des agissements qui n'ont rien de criminel à première vue (comme acheter du matériel) ou des agissements plus violents. Dans de rares cas, vous pouvez vous permettre que la personne soit témoin d'un des meurtres, mais faites-le avec parcimonie car ce serait renforcer injustement le sentiment d'échec des enquêteurs.

Comme les autres scènes de figurants, cette scène vous sert à apporter des indices sur les paramètres.

À nouveau, le serial killer a toujours le dessus en cas de confrontation. Mais vous ne le ferez tuer le témoin qu'en cas d'extrême nécessité. Et dans ce cas, assurez-vous que son témoignage peut lui survivre (parce que le témoin était équipé en micros ou en vidéosurveillance, parce qu'il tenait un journal intime ou s'était confié à quelqu'un...).

À la fin de la scène, vous pouvez prendre le contrôle du témoin pour expliquer comment il restitue ce qu'il a vu aux forces de l'ordre.

Exemple :
Votre serial killer vit dans un monde imaginaire. C'est une pensionnaire évadée d'un hôpital psychiatrique (assez huppé pour avoir préféré taire cet incident aux forces de police). Elle joue à un jeu sur mobile où il faut attraper des monstres disséminés partout dans le pays. Mais elle, elle croit que les monstres sont les êtres humains les plus proches de l'arène indiquée par son mobile, et qu'il faut les tuer. Le témoin est un cambrioleur. Il fait nuit, il rentre en voiture d'un casse et son coffre est plein d'affaires qu'il a dérobées. Il traverse une forêt sauvage, il n'a croisé personne depuis un moment, quand il voit dans ses phares une jeune femme en pyjama qui fait du stop. La joueuse choisit de s'arrêter au titre que son personnage pense avoir affaire à une dame blanche, et ça porte malchance de refuser de la prendre en charge. La jeune femme monte à bord. Tout en veillant à ce qu'elle ne repère pas le contenu de son coffre, le cambrioleur lui demande ce qu'elle fait ici en pleine nuit. La fille répond : « Je chasse des monstres. » Puis elle s'abîme dans un jeu sur portable. La joueuse vous demande deux choses : si elle voit une étiquette particulière sur le pyjama, et quel est le nom du jeu mobile. Vous lui répondez qu'il y a une étiquette : « Richmond » (qui est le nom de l'hôpital psychiatrique, une rapide fouille des annuaires par les enquêteurs le confirmera) et vous leur donnez le nom du jeu (ce qui va beaucoup aiguiller sur la pathologie mentale du serial killer). Vous décrétez que la scène est terminée. Vous expliquez que le témoin envoie un courrier anonyme à la police pour dire qu'il a eu affaire à une personne louche. Vu les divers meurtres dont il a entendu parler à la radio, il voulait faire son « devoir de citoyen » en la dénonçant.

scene intime d'enqueteur

Si vous avez obtenu un 3 ou un 4, alors au lieu de jouer une scène de figurant, vous jouez une scène intime d'enquêteur. La joueuse dont c'est le tour d'être au centre de la scène intermédiaire va alors jouer son propre enquêteur. Mais il ne va pas vraiment enquêter, même si la scène peut avoir lieu dans son lieu de travail : il va vivre une scène intime.

Si l'enquêteur est en mode justice, lancez un dé et lisez le résultat comme suit :
+ Sur un 1, jouez une scène de trauma.
+ Sur un 2, une scène de passion.
+ Sur un 3, une scène de personne précieuse.
+ Sur un 4, une scène de personne à charge.

Si l'enquêteur est en mode vengeance, lancez un dé :
+ Si le score est inférieur ou égal au nombre d'échecs du groupe aux jets d'enquête, alors jouez une scène de vengeance.
+ Sur un autre score, relancez le dé et lisez le résultat comme pour le mode justice : 1 scène de trauma, 2 scène de passion, 3 scène de personne précieuse, 4 scène de personne à charge.

Pendant ces scènes intimes, les autres joueuses peuvent faire intervenir leurs enquêteurs en les faisant entrer et sortir à volonté de la scène. Cependant, ils doivent rester des faire-valoir pour l'enquêteur dont c'est la scène.

Ces scènes intimes ont plusieurs buts :
+ mettre en valeur un enquêteur en particulier.
+ permettre à sa joueuse d'affiner la psychologie de son héros.
+ fournir un contraste avec l'activité mordide de serial killers. Cela va tenter l'enquêteur de passer en mode vengeance pour y mettre un terme au plus vite.
+ apporter une respiration dans le rythme.

Elles ont aussi d'autres fonctions, qui dépendent de chaque scène.

Ces scènes peuvent se passer sur le lieu de travail provisoire de l'enquêteur, dans le jet privé, dans les lieux de pause (restaurants et motels) entre deux grosses journées d'enquête, au QG fédéral de la section, mais aussi dans un lieu de domicile ou de villégiature de l'enquêteur : que l'enquêteur se déplace à travers le pays à la traque du serial killer ou qu'il reste confiné au QG, il se voit toujours accordé des moments pour rentrer chez lui, surtout dans le cadre d'enquêtes qui prennent parfois des mois. Même les plus impliqués des enquêteurs se voient de temps en temps sommés de prendre un congé avant de craquer un fusible.

On le rappelle, il est impossible que les enquêteurs rencontrent le serial killer avant la confrontation finale. Ces scènes intimes ne font pas exception.

Scène de trauma

Lors d'une scène de trauma, vous faites revivre son trauma à l'enquêteur :
+ soit en jouant un rêve où le trauma se rejoue (avec des conclusions qui peuvent différer).
+ soit en jouant un flashback où l'enquêteur se rappelle du trauma (avec des zones de flou si sa mémoire est déficiente).
+ soit en mettant en scène une anecdote sinistre ou anodine du présent, qu'elle soit liée à l'enquête ou non, qui peut rappeler son trauma à l'enquêteur.

Ces scènes de trauma servent à rappeler sa fragilité à l'enquêteur, et toutes les émotions liées à son trauma, qui peuvent le pousser à s'impliquer encore davantage dans la traque du serial killer, quitte à franchir la ligne rouge.

Exemple :
Le trauma de l'enquêteur Galloway est d'avoir perdu son petit frère qui s'est noyé. Il a été incapable de la sauver. Vous racontez que des amis invitent Galloway à prendre un pique-nique avec eux au bord du Lac Michigan. Le gamin de ses amis se baigne dans le lac. Vous dites que le gamin se débat. La joueuse de Galloway dit qu'elle fonce et saute à l'eau toute habillée pour le secourir. Vous dites qu'une fois ramené à terre, le gamin s'écrie : « Qu'est-ce qui te prend ? J'allais bien ! ». Vous vous abstenez de préciser si l'enfant vient de mentir ou si les sens de Galloway lui ont joué un tour. La joueuse enchaîne en précisant l'état d'âme de Galloway puis vous clôturez la scène.

Scène de passion

Lors d'une scène de passion, vous offrez à l'enquêteur une scène où il s'adonne à sa passion. C'est une pure scène de défouloir. Permettez à la joueuse de décrire son enquêteur comme excellant dans sa passion, ou passant du bon temps en tout cas. S'il y a un entourage de figurants, ils sont bienveillants à son égard, voire admiratifs. On ne parle pas d'enquête, c'est un moment hors du temps. Vous pouvez le clôturer avec un rappel à la réalité un peu amer : l'enquêteur reçoit un coup de téléphone au sujet de l'enquête.

Exemple :
L'enquêtrice Divine Saskiewitz se passionne pour les œuvres de charité. Vous lui proposez une scène où elle est en train de bâtir une maison pour les pauvres. La joueuse en profite pour décrire Divine sous ce qu'elle estime être son plus beau jour : installée sur la charpente, en débardeur, en train de scier du bois. Elle ne ménage pas ses efforts. Vous ajoutez que des amis passent la voir et admirent son travail. Il y a un jeune en réinsertion que Divine peut coacher. Il en profite pour lui poser des questions sur son métier de flic. L'occasion peut-être pour Divine de lui proposer une voie de reconversion dans les forces de l'ordre, ou au contraire de l'inviter à découvrir sa propre voie, comme la menuiserie.

Scène de personne précieuse

Lors d'une scène de personne précieuse, l'enquêteur a droit à un moment avec la personne qui est chère à son cœur. C'est l'occasion de rendre l'enquêteur plus humain, en passant du temps sur ses relations. Peut-être aussi que la joueuse va vouloir faire progresser l'enquêteur dans un objectif relationnel qu'elle s'est fixée vis-à-vis de cette personne précieuse. À moins que l'enquêteur se contente de prendre des initiatives simples, comme inviter la personne au bowling ou lui cuisiner un bon petit plat. Vous pouvez faire de cette situation un moment idyllique, ou choisir un angle doux-amer : peut-être y a-t-il un conflit ou de l'incompréhension entre ces personnes. Quoiqu'il en soit, laissez le beau rôle à l'enquêteur. S'il y a un problème, laissez entrevoir une perspective d'arranger les choses, peut-être dans une prochaine scène. Tenez compte de l'interprétation de l'enquêteur : cela doit avoir une influence sur le comportement de la personne précieuse.

L'enquête peut revenir par la petite porte dans cette scène, soit parce qu'elle leur vole du temps ou parce que la personne précieuse a peur pour l'enquêteur ou bien l'admire pour ce qu'il fait. Vous pouvez aussi faire planer une ambiance carrément plus mortifère en sous-entendant que la personne précieuse cadre assez bien avec le type de victimes que choisit le serial killer, ou qu'elle pourrait devenir une cible si le serial killer connaissait le nom de l'enquêteur et voudrait l'intimider ou se venger de lui.

Exemple :
La personne précieuse de l'enquêteur Mike Cheng est sa grand-mère. Elle tient une boutique dans Chinatown. Informée qu'elle va avoir droit à une scène avec sa grand-mère, la joueuse propose d'aller la voir pour l'aider à faire l'inventaire de la boutique. Ceci se termine par un repas autour des plats traditionnels de la grand-mère, puis une cérémonie du thé et un passage en revue des photos de famille. À la fin, sa grand-mère lui demande comment se passe son travail. Elle avoue prier tous les jours pour qu'il ne lui arrive rien.

Scène de personne à charge

Lors d'une scène de personne à charge, l'enquêteur a droit à un moment avec la personne dont il prend la vie en charge. Cette scène a à peu près le même déroulé et la même fonction que la scène de personne précieuse, mais les choses vont résonner de façon un peu plus grave parce qu'on parle ici d'une personne vraiment vulnérable. La personne à charge peut d'ailleurs faire part de sa crainte que l'enquêteur trouve la mort, et qu'elle se retrouve seule au monde et inconsolable.

Exemple :
Raj Nayaka s'occupe de son petit frère, Pradip. Comme Raj, Pradip est très intelligent. En fait, Pradip est beaucoup plus intelligent que Raj. Mais il vit dans le spectre autistique, il lui est très difficile de communiquer avec les autres, et Raj est la seule personne avec qui il a une relation stable. Après une longue période d'enquête, Raj vient chercher Pradip dans l'institution qui l'héberge le temps que Raj travaille. Pradip est sombre, cela fait longtemps que Raj n'a pu lui consacrer du temps. Raj se rattrape en lui offrant plusieurs de ses activités favorites : promenades dans le parc, parties d'échecs et revisionnage de la vieille série *Perdus dans l'Espace*.

Exemple (suite) :
Quand ils étaient dans le parc, Raj était préoccupé en regardant les passants curieux. Il repensait à ce tueur d'enfants qui rôde dans la nature. Pradip vient dormir à la maison. Au petit matin, le téléphone sonne, Raj doit y retourner. Pradip lui prend la main et arrive à articuler quelques mots d'affection. Raj le prend dans ses bras et c'est avec peine qu'il le raccompagne vers l'institution.

Mélanger les scènes intimes

Il est possible de faire intervenir plusieurs éléments de la vie privée d'un enquêteur dans une même scène intime. L'intitulé de la scène donne l'élément moteur, mais vous pouvez la renforcer en intégrant d'autres éléments, par exemple en introduisant la personne à charge dans une scène de personne précieuse.

Vous pouvez aussi détourner une scène de son rôle initial, en apportant une conclusion qui soit un peu différente des indications de scène.

Exemple :
La passion de Ruth Nkomo est la course à pied. Elle fait un long run dans un décor urbain moderne et arboré. Elle se sent bien. Le rôle positif de la scène est assuré. Mais à la fin de la scène, vous sous-entendez qu'une moto est peut-être en train de la suivre et de l'espionner.

Scène de vengeance

Le rôle d'une scène de vengeance est d'illustrer les affres morales d'un enquêteur, tiraillé entre la volonté de faire appliquer la justice et celle de se rendre justice lui-même.

Dans le cas d'une scène de vengeance, lancez à nouveau un dé :
+ Sur 1 ou 2, c'est une scène de monologue.
+ Sur 3 ou 4, c'est une scène d'affaires internes.

Scène de monologue

Lors d'une scène de monologue, expliquez à la joueuse qu'elle a l'opportunité de refaire passer son enquêteur en mode justice. Pour cela, elle doit interpréter son enquêteur en train d'exprimer des remords au sujet des actes irréguliers qu'il a commis pour faire accélérer l'enquête. Au choix de la joueuse, l'enquêteur peut être seul avec sa conscience, ou discuter avec un figurant (qu'elle a choisi ou qu'elle vous laisse imaginer) incarné par vous, ou discuter avec un autre enquêteur de son choix. Une fois ce déballage terminé, l'enquêteur peut repasser en mode justice. Il pourra repasser en mode vengeance plus tard dans la séance.

Exemple :
L'enquêtrice Lisbeth Harriss est au bout du rouleau. À bord du jet privé, elle est installée en face de Ceyfal Muhammad, le collègue enquêteur avec qui elle se sent le plus en confiance. Tandis ce que les autres dorment, elle se confie à lui. Elle avoue à demi-mot qu'elle a placé une fausse preuve dans une scène de crime pour avoir un mandat de perquisition. Sur le coup, elle s'est dit que la preuve serait de toute façon irrecevable devant le tribunal, mais qu'en attendant cette perquisition leur permettrait d'avancer dans l'enquête. Mais aujourd'hui, elle craint d'avoir dérapé. Ceyfal la rassure. « On fait tous des erreurs. C'est un boulot difficile. On a une pression énorme. » Lisbeth repasse en mode justice.

Scène d'affaires internes

Lors d'une scène d'affaires internes, la police des polices perce à jour les magouilles de l'enquêteur. Il peut être surveillé, interrogé, ou même traduit en justice. Le rôle de cette scène est de permettre à l'enquêteur de repasser en mode justice... mais au prix d'un gros coup de pression.

Décrivez d'abord l'officier des affaires internes, donnez-lui un côté humain mais aussi un côté irritant : ces gens-là ont, à tort ou à raison, une réputation de pitbull qui se préoccupent davantage de coffrer des flics que de permettre le bon déroulé des enquêtes. Jouez le chassé-croisé entre cet officier et l'enquêteur. Puis demandez à la joueuse de lancer un dé :

+ Sur un score de 1 à 3, l'enquêteur passe entre les mailles du filet : soit l'officier échoue à déceler sa magouille, soit il passe l'éponge. L'enquêteur repasse en mode justice.
+ Sur un score de 4, l'officier met à jour la magouille de l'enquêteur et il y a des conséquences. Si c'est la première fois dans la carrière de l'enquêteur, il écope d'un rappel à l'ordre. Si c'est la deuxième fois, il écope d'une mise à pied dont la durée est à votre discrétion. Si c'est la troisième fois, il est exclu du FBI ou écope d'une peine de prison en fonction de la gravité de ses actes. La joueuse doit se créer un nouvel enquêteur !

LA SCÈNE DE CONFRONTATION

Au bout d'un moment, les enquêteurs parviennent forcément à débloquer tous les paramètres, y compris la planque. Vous avez la possibilité de raccourcir la durée ou la difficulté d'arriver à ce moment en divulguant certains paramètres gratuitement durant l'enquête ou les scènes intermédiaires, ou en supprimant certains paramètres à la volée.

Au terme de la scène d'enquête qui a abouti au débloquage de la planque, on joue la scène de confrontation avec le serial killer.

Les enquêteurs arrivent à la planque du serial killer. Demandez à chaque joueuse si son enquêteur se rend sur place. Les enquêteurs en mode vengeance sont obligés d'être là. Ils sont trop impliqués pour se refuser ce moment. Les enquêteurs en mode justice ont le choix entre se rendre à la planque ou rester au QG. Si l'un des enquêteurs en mode justice est très impliqué, demandez à la joueuse qui joue le chef de proposer à cet enquêteur de rester au QG. Mais si l'enquêteur s'obstine à venir, dites à la joueuse qui joue le chef de le laisser venir.

Les enquêteurs font forcément leur descente avec gilet pare-balles et armes de services chargées et pointées. Il est possible qu'une brigade d'intervention les accompagne. Mais comme par hasard, elle va se disperser dans les locaux de telle façon que seuls les enquêteurs parviendront en face du serial killer.

La traversée de la planque doit être jouée de façon rapide. Les joueuses n’ont pas la main sur leurs enquêteurs : c'est une cinématique. Vous décrivez les lieux, ce qu'ils évoquent, comment le serial killer les a emménagés, s'ils sont piégés, inquiétants, ou non.

Puis vous annoncez que les enquêteurs arrivent en face du serial killer. Il détient la victime finale. Elle est toujours vivante, mais elle a probablement subi des sévices psychologiques ou corporels. Elle est à la merci du serial killer. Il a les moyens de la tuer dans la seconde.

À ce moment-là, quelles que soient les paroles des enquêteurs, le serial killer va commettre un acte grave. Soit il tente de se suicider, soit il tente de tuer sa victime, soit il tente de tuer un enquêteur, soit il met un enquêteur au défi de le tuer.

Demandez à chaque joueuse comment réagit son enquêteur :
+ Il y a plusieurs façons de gérer la situation sans que personne ne trouve la mort : tirer une balle dans le genou du serial killer, tenter de le raisonner...
Abstenez-vous de mentionner ces possibilités : c'est aux joueuses d'y penser et d'en décider. Les conséquences, elles, sont connues d'avance : une fois neutralisé et arrêté, le serial killer finira dans un asile psychiatrique, dont il est susceptible de sortir un jour de son vivant. Il échappera à la prison et à la chaise électrique.
+ Il y a plusieurs façons d'empêcher définitivement le serial killer de nuire : le laisser se suicider ou lui tirer une balle entre les deux yeux.
Les conséquences, elles, sont à déduire par les joueuses. Ce que vous savez, c'est que si les enquêteurs se couvrent mutuellement, il n'y aura aucune suite : s'ils ont laissé le serial killer se suicider, on considérera qu'il était trop tard pour l'en empêcher. S'ils ont tué le serial killer, on considérera que c'était de la légitime défense. Si au contraire, suite à cette scène, un enquêteur dénonce un de ses collègues, celui-ci finit en prison, et sa joueuse devra se créer un nouvel enquêteur pour la prochaine séance.
+ Il est possible que les enquêteurs déclarent des choses différentes. Si au moins un enquêteur tire pour tuer, le serial killer est mort, point. Si au moins un enquêteur tente de sauver le serial killer du suicide (et que personne ne lui tire dans la tête), le serial killer est sauvé, point. Si un enquêteur déclare qu'il désarme son collègue ou s'interpose devant son flingue, celui-ci ne peut pas tirer, ou s'il le fait, c'est son collègue qu'il va tuer. Un enquêteur est incapable de gêner ou désarmer plusieurs collègues à la fois.
+ Il est possible que les joueuses réclament un deuxième tour d'action ou de dialogue pour mettre les choses au clair. Accordez-le leur. Si à l'issue de ce deuxième tour, ceux qui ont des velléités de violence ne sont toujours pas calmés mais que le serial killer est toujours en vie, faites intervenir le reste de la brigade d'intervention ou, si les enquêteurs étaient venus sans la brigade, un officier des affaires internes qui débarque de façon impromptue, arme au poing. Ceci entraîne l'arrestation du serial killer.

LA SCÈNE DE CONCLUSION

Tout est bien qui finit bien. Le serial killer est mort ou convoyé en asile psychiatrique, et la victime finale a la vie sauve. À moins que les enquêteurs se soient mutuellement chargés, ils sont considérés comme des héros. Jouez une scène introspective impliquant un ou plusieurs enquêteurs. Ce peut être une conversation dans le jet privé autour d'un bon scotch, en vol vers la maison. Ce peut être une scène dans le QG, dans un lieu de récréation, ou au domicile d'un des enquêteurs. Les personnes précieuses ou les personnes à charge des enquêteurs peuvent être présentes. C'est foncièrement une scène positive, une scène de célébration ou de relâchement. Peut-être en profite-t-on pour commémorer l'une des victimes (la scène peut alors avoir lieu lors de ses funérailles), et peut-être même lancer une opération caritative en son honneur.

Si vous le voulez, vous pouvez enchaîner sur une note plus sombre en décrivant une petite scène cinématique qui laisse présager une possible suite à l'affaire : le tueur va peut-être s'échapper, ou un nouveau serial killer prend son relais... À moins que vous ne fassiez un petit teaser de la séance prochaine en évoquant le prochain serial killer à poursuivre.

LA SÉANCE SUIVANTE

Ce jeu est conçu pour pouvoir jouer de façon satisfaisante des séances uniques, mais vous pouvez aussi enchaîner plusieurs séances avec les mêmes enquêteurs, à la manière d'une série TV.

Lors de la partie suivante, les joueuses conservent leur enquêteur. L'enquêteur garde le même positionnement en justice ou en vengeance qu'à la fin de la partie précédente. La chance du débutant est de nouveau disponible. La joueuse peut mettre à jour les informations de vie privée si elles ont évolué. Si elle supprime une information (que ce soit son trauma, sa passion, sa personne précieuse ou sa personne à charge), elle doit en inventer une nouvelle.

Une joueuse peut aussi choisir de se créer un nouvel enquêteur. Dans ce cas-là, il démarre en mode justice, avec la chance du débutant disponible. Pour le nombre de compétences, voir en fonction du nombre d'enquêteurs impliqués dans cette nouvelle séance : 3 compétences si 3 enquêteurs ou plus, 4 compétences si 2 enquêteurs, 6 compétences si un seul enquêteur.

VARIANTES

Une séance de *Psychomeurtre* suit un déroulé assez précis. Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs variantes pour varier les plaisirs, surprendre les joueuses ou impliquer davantage les enquêteurs.

Citations

Dans l'idée de jouer à la manière de la série TV *Esprits Criminels*, vous pouvez commencer chaque séance par une citation de grand homme ou d'écrivain (en prenant soin de préciser le nom de l'auteur, sur un ton sentencieux) dans le thème de votre serial killer du moment, et aussi clôturer par une autre citation soit dans le même goût, soit évoquant l'héroïsme, la justice ou l'attachement à ses proches. Internet regorge de citations adéquates si vous savez utiliser un moteur de recherche.

Exemple :
Votre serial killer est un chasseur. Pour la citation d'introduction, vous pouvez évoquer Marguerite de Navarre : « Le pire diable chasse le moindre. » Une citation qui donne à réfléchir, sans pour autant en révéler trop sur le serial killer du moment. En citation de clôture, vous évoquerez Tite-Live : « Une paix certaine vaut mieux que l'espérance d'une victoire. » Un mot d'esprit bien mystérieux, aussi apaisant que malaisant.

Tueurs multiples

Les règles de base proposent déjà de mettre en scène plusieurs tueurs, mais l'un est le tueur principal et l'autre un complice, qui sera appréhendé en cours de route. Dans le cas de tueurs multiples, tous sont susceptibles de se retrouver à la scène de confrontation.

Exemple :
Vos serial killers sont des terroristes. Il s’agit d’un couple d'adolescents militants pour la cause animale. Ils assassinent des gérants d'abattoirs, de boucheries, de zoos et de laboratoires d'expérimentation animale. Safia est la meneuse. Elle a entraîné son compagnon Angelo dans son sillage sanglant. Mais au final, Angelo a autant de sang sur les mains qu'elle. Lors de la scène de confrontation, les enquêteurs trouveront Safia et Angelo dans une ferme peuplée de centaines de vaches, alors qu'ils s'apprêtent à suspendre un patron d'industrie de la viande à un croc de boucher.

Le serial killer s'adresse à un enquêteur

Dans les règles de base, le serial killer échappe aux enquêteurs comme une anguille. Ils ne peuvent jamais le croiser avant la confrontation finale. Mais vous pouvez préférer un chassé-croisé plus rapproché, comme dans la série *Profiler*. Peut-être que les enquêteurs sont à chaque fois à deux doigts de le coincer, peut-être même que le serial killer, joueur, entre régulièrement en contact avec un ou plusieurs des enquêteurs, leur laissant des messages, codés ou non, sanglants ou non, ou leur parlant au téléphone ou peut-être même en vis-à-vis. Pour éviter que les scènes de vis-à-vis s'achèvent sur la mort ou la disparition prématurée du serial killer, établissez qu’il a toujours le dessus en cas de face à face avant la scène de confrontation : il s'est assuré que l'arme de l'enquêteur était déchargée, ou il l'a drogué, ou il s'échappe juste au moment où l'enquêteur comprend à qui il avait affaire.

Le serial killer peut également envoyer des sbires ou des gens qu'il a manipulés parler à l'enquêteur en son nom, et peut-être même se faire momentanément passer pour lui, à la manière des marionnettes de John le Rouge dans la série *Mentalist*.

Ces scènes de communication avec le serial killer peuvent être placées à l'intérieur d'une scène d'enquête ou d’une scène intime d’enquêteur.

Une ou deux fois par saison, vous pouvez mettre en place un serial killer récurrent, Némésis personnelle d’un ou plusieurs enquêteurs. Lors de la scène de confrontation, le serial killer leur échappera pour cette fois, ou alors ils n’auront affaire qu’à un de ses sbires.

Exemple :
Harriet Cale est en planque devant la maison d'une victime potentielle du serial killer. Soudain, elle entend une voix déformée sur la banquette arrière de sa voiture. Avant qu'elle ait eu le temps de se saisir de son arme, le serial killer lui plaque un taser sur le cou. Alors qu'Harriet est tétanisée par l'électricité et la douleur, le serial killer lui expose à quel point il lui est supérieur. Il lui explique qu'il va maintenant se rendre tranquillement chez la victime et lui raconte tout ce qu'il va lui faire subir. Harriet n'a que la possibilité d'articuler quelques mots. Elle lâche entre deux larmes un : « Salaud… On t'aura. » Pour finir, le serial killer lèche Harriet sur la joue car il a un faible pour elle…

Des meurtres liés aux traumas d'un enquêteur

Pour rendre les choses plus personnelles et tenter davantage les enquêteurs de passer en mode vengeance, vous pouvez imaginer votre serial killer à partir du trauma d'un des enquêteurs. Pour ce faire, vous pouvez :
+ Prendre connaissance des traumas des enquêteurs et en tenir compte en préparant le serial killer de la deuxième séance.
+ Demander aux joueuses de créer leurs enquêteurs avant de créer votre serial killer de la première séance.
+ Préparer un trauma et demander ensuite qu’une joueuse se porte volontaire pour que son enquêteur l’endosse.

Ces meurtres peuvent être directement liés au trauma de l'enquêteur (il s'agit du serial killer qui a déjà causé des sévices à l'enquêteur ou à ses proches par le passé, ou encore le serial killer a subi le même trauma que l'enquêteur) ou indirectement (les meurtres du serial killer évoquent le trauma de l'enquêteur, mais le rapport entre les deux est en fait assez ténu).

Exemple :
L'enquêteur Jared Thomson a subi un trauma par le passé. Il a eu une liaison extra-conjugale avec une fille qui s'est avérée maladivement attachée à lui. Quand il a voulu rompre, elle a tué son épouse et a disparu. Vous décidez de faire de cette fille votre serial killer de la séance. Vous lui choisissez le profil de l'amante. C'est une érotomane qui change d'identité, parcourt le pays et accumule les liaisons passionnelles avec les hommes ou les femmes mariées. Et à chaque fois, cela finit en bain de sang…

La victime finale est un proche d'un des enquêteurs

Dans les règles de base, les victimes sont des inconnues pour les enquêteurs. C'est assez logique dans le sens où le serial killer sévit rarement du côté de leur domicile : ils recherchent des criminels à travers tout le pays. Mais vous pouvez y trouver le défaut que les enquêtes sont dépassionnées, et poussent assez peu à passer en mode vengeance. Si la victime finale est la personne à charge ou la personne précieuse d'un enquêteur, vous changez la donne. Cela implique que le serial killer sévisse près du domicile des enquêteurs ou qu'il ait une grande capacité de mouvement (mais il est facile de se faire des faux papiers et de prendre l'avion).

Quoi qu'il en soit, la victime finale n'est pas un proche de l'enquêteur par hasard. Soit le terrain de chasse est vraiment circonscrit au quartier de l'enquêteur et le proche correspond à merveille à la victime idéale, soit le serial killer cherche activement à nuire à l'enquêteur (on rappelle que les noms des enquêteurs sont diffusés dans les médias). Dans ces cas-là, il s'en prendra à un de ses proches, de préférence celui qui cadre le mieux avec ses choix habituels de victimes, mais au pire il délaissera son mode opératoire habituel : l'important est alors de tuer pour faire du mal à l'enquêteur.

Vous pouvez aussi profiter d'une scène intime d'enquêteur ou même d'une scène d'enquête pour développer la relation d'un enquêteur avec un nouveau figurant (qui n'est donc ni la personne précieuse ni la personne à charge), sur le terrain de chasse du serial killer, et prévoir que ce figurant soit la victime finale.

Tout ceci peut être préparé dès la création du serial killer ou improvisé en cours de route.

Si on suit les règles, ce proche-victime finale peut subir des sévices, mais les enquêteurs lui sauveront forcément la vie lors de la scène de confrontation.

Vous pouvez durcir le jeu en rendant possible la mort du proche :
+ Soit ce n'est pas une victime finale, mais une victime intermédiaire, dont une joueuse va endosser le rôle lors d'une scène de victime.
+ Soit c'est une victime finale et les enquêteurs arriveront trop tard pour la sauver s'ils échouent au jet d'enquête destiné à trouver la planque.
+ Soit vous décidez arbitrairement que lors de la scène de confrontation, le serial killer parvient à tuer le proche.

Néanmoins, si vous avez prévu de rendre possible la mort d'un proche, demandez au préalable à toutes les joueuses si elles acceptent cette possibilité. Si une joueuse répond non, abstenez-vous de tuer un des proches de son enquêteurs.

Exemple :
La personne précieuse pour l'enquêteur Kenneth Glover, c'est son petit ami, un instituteur. Vous décidez que votre serial killer est un déchu. C'est une ancienne institutrice. Elle a été accusée à tort de pédophilie et a perdu son métier, sa réputation, et l'affection de ses proches. Depuis, elle tue des figures d'autorité ou d'enseignement comme si elle pouvait ainsi leur voler la vie qu'elle a perdu. Le petit ami instituteur (que vous prendrez soin de décrire comme compétent et dévoué dans ses œuvres, lors d'une scène intime avec Kenneth Glover) fera une victime finale parfaite.

L'un des enquêteurs est la victime finale

Aussi performants soient-ils, les enquêteurs peuvent parfois avoir le dessous face aux serial killers les plus coriaces. Aussi, à la fois par vengeance, par fascination ou par hasard, le serial killer peut jeter son dévolu sur un enquêteur et le capturer pour en faire sa victime finale.

Dans ces cas-là, soit vous jouez une scène intime d'enquêteur où cette capture survient (le serial killer a bien sûr le dessus sur l'enquêteur) et alors vous débloquez gratuitement le paramètre « Victime finale », soit vous jouez la scène d'enquête destinée à débloquer le paramètre « Victime finale » et du moment que les enquêteurs ont compris que c'est l'un des leurs qui est visé, vous annoncez que l'enquêteur en question a disparu.

Transformer un enquêteur en victime finale va apporter une tension et une implication supplémentaire. Limitez cependant ce procédé à une ou deux fois par saison, sinon les joueuses vont perdre tout sentiment d'efficacité.

L'enquêteur sera forcément sauvé à l'issue de la scène de confrontation. En revanche, il aura pu sévir des sévices psychologiques et physiques auparavant. Si vous l'envisagez, demandez à chaque joueuse au préalable si elle accepte une telle éventualité. Si une joueuse vous dit non et que vous faites de son enquêteur la victime finale, abstenez-vous d'infliger des sévices à son personnage.

Jeu impitoyable

Comme c'est déjà suggéré dans la variante « la victime finale est un proche d'un des enquêteurs », vous pouvez mettre un plus gros coup de pression sur les enquêteurs en rendant possible la mort de la victime finale.

Lors de la scène d'enquête destinée à trouver la planque du serial killer, si les enquêteurs échouent à débloquer le paramètre à la fois par la phase narrative et le jet d'enquête, alors ils ont été trop lents : enchaînez sur une scène de victime où le serial killer tue la victime finale. Les enquêteurs rejouent ensuite une scène d'enquête, toujours pour trouver la planque. Lors de la scène de confrontation, ils trouvent le serial killer en compagnie d'une nouvelle victime.

Exemple :
Votre serial killer est quelqu'un qui abuse de son pouvoir. C'est un prestigieux sénateur. Il pousse ses fidèles à tuer les personnes qui s'opposent à ses projets politiques. Les enquêteurs ont trouvé son identité, mais le sénateur a alors disparu dans la nature. Persuadé que sa carrière a encore un avenir, il continue à commanditer des meurtres dans tout le pays. La victime finale est un autre sénateur qui l'affrontait dans la course à la présidence. Les enquêteurs pensent que la planque se situe dans les locaux de la campagne électorale, mais vous n'avez pas débloqué le paramètre, les détrompant. Vous choisissez, plutôt que de dire un simple « Non, ce n'est pas ça », de mettre en scène une descente dans les locaux, qui sont désespérément vides. Ensuite, vous jouez une scène de victime où le sénateur rival est ligoté dans ce qui semble être un abri antiatomique luxueux. Sur les ordres du sénateur fou, un attaché parlementaire lui colle une balle dans les deux yeux et la bouche, puis dans la tête. Les enquêteurs vont devoir se manier pour trouver cet abri antiatomique, parce que le sénateur fou va continuer sa chasse !

Les figurants rencontrés durant l'enquête sont des connaissances des enquêteurs

Les règles de base ont deux défauts :
+ Les forces de l'ordre qui assistent les enquêteurs sont plutôt désincarnées.
+ Comme les enquêteurs sont peut-être en chasse à l'autre bout du pays, sans forcément s'accorder de week-end ou de retour en jet tant la traque du serial killer est prioritaire, cela paraît étrange qu'ils puissent souvent retrouver leurs proches.

Cette variante pallie à ces deux défauts d'un coup : les enquêteurs connaissent déjà certaines personnes sur les lieux de l'enquête.

+ Ce peut être quelqu'un dans les forces de l'ordre, et auquel cas attribuez-lui un passé positif avec un des enquêteurs, en concertation avec la joueuse concernée.
+ Ce peut être un autre proche qui vit dans les parages, et à qui l'enquêteur aura envie de rendre visite. Imaginez alors, en concertation avec la joueuse concernée, une problématique en cours avec ce proche : peut-être que l'enquêteur peut l'aider à résoudre son problème.

Consacrez du temps à ces proches pendant les scènes d'enquête ou les scènes intimes d'enquêteur. Peut-être aussi que ce proche sera incarné par une joueuse le temps d'une scène de témoin.

Bien sûr, ces figurants font aussi des victimes ou des victimes finales plus qu'idéales.

Exemple :
Quand l'enquêtrice Pilar Hernandez a l'occasion d'enquêter dans le Nevada, elle en profite pour rendre visite à sa cousine Serena. Serena est heureuse de revoir Pilar et la reçoit en mettant les petits plats dans les grands. Elle invite aussi tous ses amis et même les autres enquêteurs au cours d'une soirée très chaleureuse. Mais Pilar va réaliser que Serena cache un lourd secret... Elle a accumulé de grosses dettes de jeu, et un type louche menace régulièrement de lui faire du mal si elle ne rembourse pas.

Déroger aux règles

Toutes ces règles sont conçues pour que le jeu roule au mieux dans une direction précise. Mais vous pouvez trouver que ça va à l'encontre de vos habitudes de jeu, ou penser que le jeu à certains défauts. Sentez-vous libre d'ignorer certaines règles en cours de jeu ou d'en rajouter, de façon définitive ou temporaire, si vous pensez que ça sert mieux, soit l'esprit du jeu, soit l'idée que vous vous faites d'une bonne partie.

Exemple :
Vous avez des difficultés avec l'idée que les scènes d'enquête soient partagées entre une phase narrative et un jet d'enquête. Cela vous donne l'impression que les enquêteurs ne sont pas efficaces de la même manière en fonction des périodes. Vous pouvez amener plus de fluidité en demandant des jets d'enquêtes tout au long d'une scène d'enquête : ils servent alors à la fois à débloquer des paramètres mais aussi des informations intermédiaires. Ou alors vous supprimez le jet d'enquête : tout se fait en phase narrative, avec la possibilité de passer en mode vengeance pour débloquer le paramètre automatiquement.

Maîtres de jeu multiples

Ce jeu fonctionne avec un seul maître de jeu, qui détient toutes les informations liées au serial killer et ne les dévoile que si les enquêteurs les ont méritées, en ayant eu le raisonnement juste, ou de la chance, ou en forçant la chance par le passage en mode vengeance.

Mais vous pouvez aussi découper ce rôle de maître de jeu tout en gardant le côté jeu à secrets qui fait le sel de *Psychomeurtre*. Dans cette variante, tout le monde joue un enquêteur. Toute joueuse peut aussi se désigner volontaire pour être un des maîtres de jeu. Vous devez alors lui faire lire le manuel de jeu ou lui expliquer les règles.

On répartit les paramètres du serial killer entre chaque maître de jeu. Chacun prépare en secret le ou les paramètres dont il a la responsabilité.

Les différents maîtres de jeu cadrent les scènes à tour de rôle. Quand un maître de jeu a la main, il cadre dans l'idée de transmettre des informations évidentes et discrètes sur ses paramètres. Les autres peuvent rajouter les détails qui coïncident avec leurs paramètres. À chaque fois qu'un paramètre est débloqué, on change de maître de jeu principal. Un maître de jeu doit éviter de révéler un paramètre par le biais de son propre enquêteur, sauf si la partie s'enlise.

Cette maîtrise à plusieurs permet à tout le monde d'incarner un personnage sans se priver du suspense, mais elle demande beaucoup d'adaptation aux maîtres de jeu pour rester cohérents. Vous pouvez y pallier en rentrant en contact avec un autre groupe de *Psychomeurtre* qui se chargera de rédiger une fiche de serial killer pour vous et d'envoyer chaque paramètre sur une adresse e-mail différente que vous lui aurez indiquée.

Exemple :
Sacha est un des maîtres de jeu. Il est en charge du profil. Il a déterminé que le serial killer est un pervers sexuel. Il capture des hommes et les force à jouer dans des snuff movies, des vidéos porno qui tournent à la boucherie. Il cadre une première scène de victime. Au moment de décrire le serial killer, Sacha propose à Hildùr, la maîtresse de jeu en charge de l'identité, de prendre la main sur cet aspect. Hildùr avait imaginé comme identité Graziela Garcia, une femme de chambre portoricaine. De prime abord, rien à voir. Qu'à cela ne tienne, Hildùr s'adapte. Elle décrit le serial killer comme étant une femme latino, habillée de façon très neutre (une robe grise), petite, timide de prime abord, mais déterminée et autoritaire quand elle tient un fusil entre les mains. Hildùr se demande comment une femme de chambre effacée a pu devenir une telle tortionnaire sexuelle. Elle penche entre deux hypothèses : Graziela a vu des tournages de snuff movies dans l'hôtel où elle travaille et ça l'a traumatisée, ou encore Graziela ne supporte plus la domination des hommes blancs et cherche à les humilier. Mais Hildùr se garde de suggérer des informations convergeant vers l'une ou l'autre de ses hypothèses. Elle rend plutôt la main à Sacha.

REMERCIEMENTS

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous lisez ou jouez, sentez-vous libre de faire un retour public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider :
http://outsider.rolepod.net/

Si Outsider connaît une mise à jour toutes les semaines, retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google+ et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Google + : Thomas Munier

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

MES LIVRES ET MES JEUX

Jeu de rôle, aides de jeu :
Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Plus de cent chroniques musicales pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Jeu de rôle :

Millevaux Sombre
Le supplément post-apocalyptique, forestier et sludgecore pour Sombre.

Inflorenza
Un jeu de rôle de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Centré sur le personnage et sur l'histoire.

S'échapper des Faubourgs
Un cauchemar de poche dans une banlieue hallucinée.

Dragonfly Motel
Un jeu-mirage pour voyageurs imprudents.

Livres d'univers :

Millevaux : Civilisation
Sociétés, anarchies et solitudes, l'homme face à sa bestialité dans la forêt.

Romans :
La Guerre en Silence
Un folklore urbain, une histoire d'amour, un thriller conspirationniste.

Hors de la Chair
Terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Recueil de nouvelles :
Glossôs
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.

PsychoMEURTRE

Feuille d'enquêteur

Nom :

Description :

Justice

/

Vengeance

Chance du Débutant

COMPÉTENCES

O Analyses scientifiques
O Autopsie
O Conférence de presse
O Coordination des forces de l'ordre
O Interrogatoire
O Négociation
O Profilage
O Savoir encyclopédique
O Scène de crime
O Systèmes d'information

VIE PRIVÉE

Passion :

Trauma :

Personne précieuse :

Personne à charge :

Fiche du serial killer

O Profil :
O Pathologie mentale :
O Mode opératoire :
O Anciennes victimes :
O Complices :
O Identité :
O Proches :

O Victime finale :

O Planque :